本次参选TVGAME大赏的全部80款游戏共获得

**769919 票**

网络投票总数 **496 131票**

回函选票总数 **273 788 票**

统筹 九兵卫 美编 一刀






# TV GAME大赏

## 2011年度最佳游戏中国玩家评选活动

本活动由北通 全程独家提供赞助

写完这段几百字的文字，历时整整一个月、由数万名中国玩家参与投票的2011 TV GAME大赏活动终于圆满落下了帷幕。由媒体评选而出的奖项以及玩家投票选出的最佳游戏皆已揭晓，参与投票并抽选而出的大奖名单也在本期公布，2011 年中国游戏玩家的一大盛事在广大读者的支持下完美划上了句号。还是那句话，你们是最棒的！

本次参与投票评选的玩家数量比 2010 年略多，通过回函参与投票的读者比前一年稍有减少，网络部分的选票数量则保持了增长的趋势。需要说明的是，玩家投出的选票由网络与信函两部分组成，同一款游戏获得的总票数除以参与投票的总人数，便可以得出该游戏的得票率，这也是我们进行排名时基于的标准。参与的玩家投出的每一票，不仅是对过去一年的总结与回顾，同时也是给我们的动力与鼓舞。在这样一个游戏大家庭里，我们共同分享 2011 年给我们带来乐趣的那些游戏作品、分享那些感动与喜悦，这样的氛围相信对于中国电视游戏的未来也是一种莫大的前进力量。让我们携手步入新的一年，期待新的喜悦与快乐，迎接更加美好的游戏生活！

参与本次TVGAME大赏的玩家总人数

**45444 人**

网络选票人数 **28 556 人**

回函选票人数 **16 888 人**

全部票选来源：










# 2011年度 次世代 跨平台 玩家评选最佳游戏

总票数 138969

年度最佳跨平台游戏历年来都是玩家投票最激烈、也是最具有多样性的奖项，今年也不例外。在这些令人目不暇接的大作之中，最终以绝对优势获得票选第一的游戏是《COD 现代战争 3》，这也是继去年《COD 黑暗行动》获得玩家票选跨平台游戏第一的宝座之后，该系列成功蝉联 No.1。出现这样的结果其实也并不奇怪，这几年《COD》以过硬的素质在玩家心目中已经竖立起一块金字招牌，包括 PC 在内的全平台策略以及生命力极强的网战模式令这个系列总是能吸引越来越多的 FANS，而这也是如今游戏业界欧美厂商一路领跑、打枪游戏大行其道的最好写照。获得跨平台游戏票选第二的《最终幻想 XIII-2》，相比之下则是那些传统日式游戏玩家的最爱，唯美的人设、炫目的 CG 以及感人的剧情，这些经典的游戏元素时至今日依然能打动我们，类似的作品还有排名靠前的《真・三国无双 6》等等，或许这就是传统游戏玩家的执念吧。( 笑 ) 除此之外，在玩家的投票中，《凯瑟琳》、《上古卷轴 V 天际》以及《黑暗之魂》这三部作品获得的评价也比想象中高出很多，虽然玩起来相对核心硬派一点，但愿意尝试并沉迷于其中的玩家也不再少数。这也说明即便快餐游戏泛滥，玩家依然愿意去细细品味一些不走寻常路的作品，这对业界来说也是一件好事。

## 玩家评选最佳次世代跨平台游戏No. 1

### COD 现代战争3




总票数 30402 | 得票率 67%

【曹磊】这个系列一定要一直活下去啊！
【刘刚】逼真的战场和爽快的射击感让人欲罢不能，太过瘾了。
【王斌】我喜欢那种枪的打击感。
【申向东】看到马克洛夫挂掉真是出了口恶气！（不过肥皂也搭进去了，好难过……）
【毛锐】玩 COD 已经不像是玩游戏了，而是在看一部全明星阵容外加 NB 导演的超级大片！
【韦智】玩了这个再玩其他射击游戏就觉得了然无味了……

## 玩家评选最佳次世代跨平台游戏No. 2

### 最终幻想XIII-2

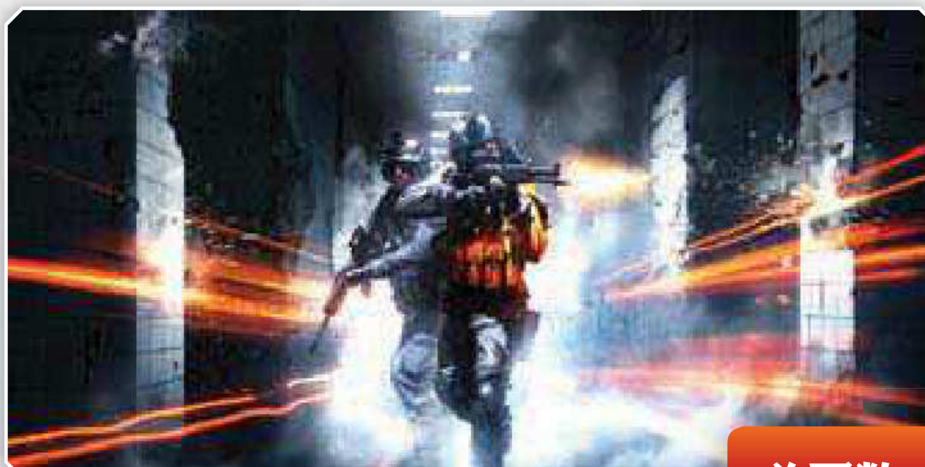


【孙亮】十年幻想的完美延续！
【徐敬连】上一作的补完，感人依旧的剧情。
【吴悦】每作 FF 都能带给我们不一样的感动，就像是在欣赏一部唯美动人的电影。
【周建民】游戏的 CG 做的实在太美了，很想停在那一瞬间。
【王凯】这作相比本篇的进化非常明显，玩法也极具探索和收集要素，总之我一定要将游戏完美！

总票数 14958 | 得票率 33%

## 玩家评选最佳次世代跨平台游戏No. 3

### 战地3



【卢俊杰】不怕神一样的对手，只怕猪一样的队友。
【朱远志】在玩游戏过程中丰富了很多方面的阅历和知识。
【刘寅】在真实的战场中奔驰，欣赏子弹飞舞，眼一花，中弹了……
【邹翟磊】爽快刺激的网战让我每天都少睡好几个小时！

总票数 13146 | 得票率 29%

| 名次 | 游戏名 | 得票数 | 得票率 |
|---|---|---|---|
| 4 | 蝙蝠侠 阿克汉姆城 | 11592 | 26% |
| 5 | 刺客信条 启示录 | 10699 | 24% |
| 6 | 真・三国无双6 | 8270 | 18% |
| 7 | 凯瑟琳 | 7040 | 15% |
| 8 | 上古卷轴V 天际 | 7022 | 15% |
| 9 | 死亡空间2 | 5256 | 12% |
| 10 | 黑色洛城 | 5040 | 11% |
| 11 | 黑暗之魂 | 4681 | 10% |
| 12 | NBA 2K12 | 4336 | 10% |
| 13 | FIFA 12 | 3690 | 8% |
| 14 | 职业进化足球2012 | 3580 | 8% |
| 15 | 爱丽丝 疯狂回归 | 3079 | 7% |
| 16 | 龙之世纪II | 1470 | 3% |
| 17 | 子弹风暴 | 1468 | 3% |
| 18 | 狂暴 | 1280 | 3% |
| 19 | 杀出重围 人类革命 | 1113 | 2% |
| 20 | 入口2 | 847 | 2% |

### 黑暗之魂

【欧炳飞】死亡是新生的开始。
【周博文】人就是要在受虐中长大！
【翟俊】挫败感与游戏性成正比，这就是该系列的魅力。

### 刺客信条 启示录

【邹昂龙】原来就比较钟情于欧美风格的游戏，而本作极大地满足了我的需求，为了这款游戏我甚至还特地补了一下英语。

### 真・三国无双6

【魏海涛】游戏在原有的基础上添加了晋国势力，非常不错！
【李琪】惟一一款在 PS3 上购买了本传＋猛将传，没办法，三国的魅力无限大，这么多年了……

### 上古卷轴V 天际

【黄超越】我一直认为我不会为这种游戏沉迷，直到我的膝盖中了一箭。
【李歌】第一次接触这个系列，太多意外与惊喜了。
【汤亮】这是我第一次接触这个系列，没想到一下子就沉迷了，今后一定要多尝试。
【王文超】气势磅礴却又不失细节，我在游戏中更像是在扮演自己。

### 凯瑟琳

【田雨时】华丽的外在，硬派的内涵，太完美了！
【徐超】这游戏打得我好几次都要抓狂，实在是太难了。
【任静】玩了这个游戏，我的感受是，做被两个女人夹在中间男人真难。

### 黑道圣徒3

【陈梦圆】在游戏中玩家可以做任何事情。平常悲伤时玩一下这款游戏，会让人顿时破涕为笑。

### 蝙蝠侠 阿克汉姆城

【陶逸晓】前作就玩过，很喜欢这款作品的那种快节奏，搭配略显阴森黑暗的风格，让人仿佛置身于蝙蝠侠的内心世界。
【黄文聪】黑暗骑士归来，最接近人类的超级英雄，这作是最让我有代入感的游戏。




## 2011年度 PS3

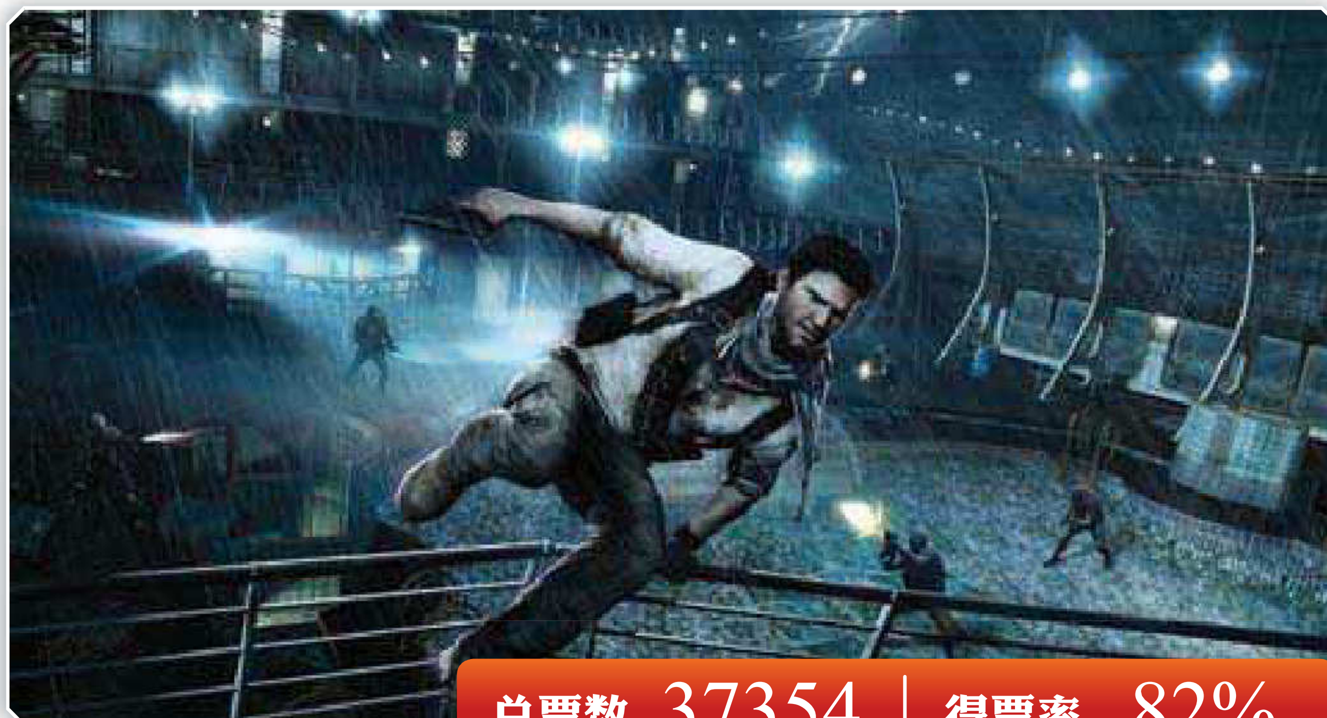
### 玩家评选最佳游戏

**总票数 119881**

2011年是PS3玩家群体迅速扩张的一年，这不仅是因为PS3在薄版机型降价推动下硬件普及率大幅提升，更应该归功于PS3游戏阵容的全面开花。毫不夸张地说，PS3是2011年所有家用机中第一方游戏数量最多、种类也最为丰富的平台，SCE在游戏方面的投入有目共睹。获得玩家评选票数最高的PS3游戏几乎没有任何悬念，那就是由顽皮狗为玩家带来的年度盛宴——《未知海域3 德雷克的诡计》。同时，玩家评选而出的这一奖项也和我们媒体评出的年度最佳游戏/最佳PS3游戏一致，可见大家对于本作的评价是毫无争议的。年初发售的《杀戮地带3》虽然受众面略窄，不过依然凭借出色的画面素质以及网战模式在PS3玩家中享有不错的口碑，以较大优势占据了玩家票选PS3游戏的第二位置。票选排名第三是来自NBGI的原创《传说》新作——《无尽传说》，这款诚意满点的正统日式RPG是系列首次在PS3平台推出独占新作，自然引来了无数FANS的关注，而游戏出众的素质也证明其完全对得起"《传说》系列"诞生15周年纪念作品的名号。2012年的PS3平台到底时候是否持续发力，让我们一同期待。

### 玩家评选最佳PS3游戏No. 1

## 未知海域3 德雷克的诡计



总票数 37354 | 得票率 82%

| 名次 | 游戏名 | 得票数 | 得票率 |
|---|---|---|---|
| 2 | 杀戮地带3 | 19149 | 42% |
| 3 | 无尽传说 | 11568 | 25% |
| 4 | 战国BASARA 3 宴 | 11525 | 25% |
| 5 | 小小大星球2 | 9682 | 21% |
| 6 | 抵抗3 | 7192 | 16% |
| 7 | 如龙 终焉 | 6980 | 15% |
| 8 | 机车风暴3 启示录 | 6304 | 14% |
| 9 | 无名英雄2 | 6012 | 13% |
| 10 | 梅露露的工作室艾兰德的炼金术士3 | 4115 | 9% |

【付家鸣】这是我今年玩的最好看的电影！
【张威】要我用一句话来形容这款游戏的话，那就是：精彩绝伦！
【张华】3D效果出色，如电影般的过场，剧情起伏，让玩家猜不到结局。
【张然】这是电影与游戏的完美结合！
【庞严炜】带着冒险精神，领略世界之美。

#### 无尽传说

【黎洪达】终于玩上PS3的独占"传说"了，真的很开心。
【张新异】次世代上的传说新作让我找回了当年用PS玩《宿命传说》的感动！

#### 小小大星球2

【方国文】今年最喜欢这游戏，它给我带来了无穷乐趣。

#### 机车风暴3 启示录

【金鑫】从来没有这么刺激的赛车游戏，拿着手柄的时候甚至可以感觉到血液在沸腾，这种体验是前所未有的。




## 2011年度 X360

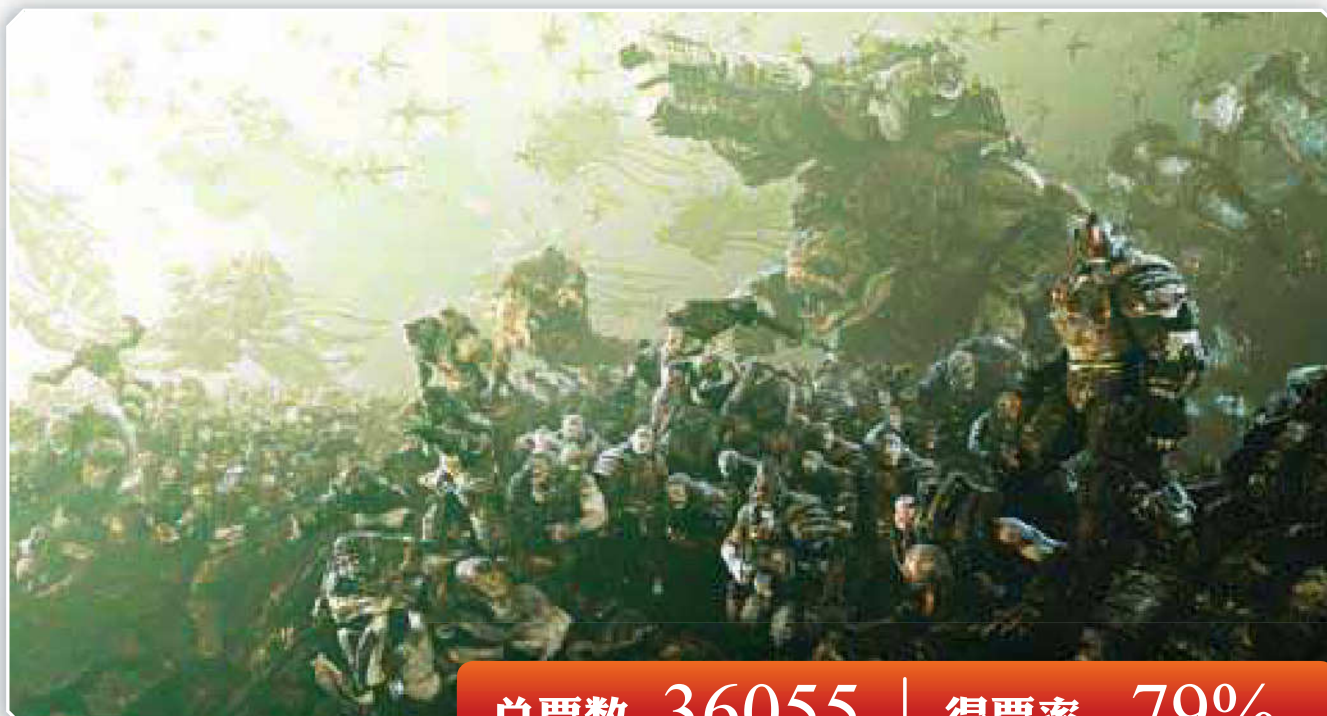
### 玩家评选最佳游戏

**总票数 103117**

虽然X360的跨平台游戏在2011年获得了压倒性的销量成绩，但这一点不妨碍微软的独占大作继续对玩家发起"轮番轰炸"（笑）。今年微软旗下第一方作品的三驾马车——《战争机器3》、《光环 战斗进化 周年纪念版》、《极限竞速4》分别占据了玩家票选最佳X360游戏的前三位置。其中分量十足的《战争机器3》当仁不让获得首位，宝刀未老的《光环 战斗进化 周年纪念版》则在老玩家心目中依然魅力无穷，这两款作品不仅在欧美市场有着超绝的影响力，对于国内而言同样是人气极高的重磅巨制，是喜欢打枪游戏的玩家必玩的殿堂级作品，评选中我们甚至看到还有忠实的女玩家为《光环》投出了自己宝贵的一票，其魅力可见一斑。另外，在本次的X360票选中，有三款作品均为对应Kinect的游戏，其中以《舞蹈中心2》尤为受玩家好评。体感操作的大行其道为我们提供了一种全新的游戏体验，而Kinect无疑又是目前最有潜力的体感外设，有理由相信未来X360平台的榜单上会涌现出更多的体感游戏佳作。

### 玩家评选最佳X360游戏No. 1

## 战争机器3



总票数 36055 | 得票率 79%

| 名次 | 游戏名 | 得票数 | 得票率 |
|---|---|---|---|
| 2 | 光环 战斗进化 周年纪念版 | 21973 | 48% |
| 3 | 极限竞速4 | 14516 | 32% |
| 4 | 舞蹈中心2 | 6435 | 14% |
| 5 | 史坦斯闸门 比翼恋理的爱人 | 5491 | 12% |
| 6 | 疯兔 活蹦乱跳 | 4953 | 11% |
| 7 | Kinect运动大会 第2赛季 | 4470 | 10% |
| 8 | 梦幻俱乐部ZERO | 4238 | 9% |
| 9 | 型可塑2012 | 2615 | 6% |
| 10 | Kinect迪士尼大冒险 | 2371 | 5% |

【沈卡】作为系列三部曲的最后一部作品，无论画面、游戏性和网战都十分给力！
【方旭】绝对震撼，绝对感动！
【石川】卡敏不用领便当了，太好了！
【任博】一代战士铁血男儿完美落幕演出。

#### 光环 战斗进化 周年纪念版

【舒永韬】一个字，爽！
【胡雪芹】最爱的士官长！每次控制士官长都不忍心让他死掉。
【孔晓冬】这是一个传奇开始的地方。

#### Kinect运动大会 第2赛季

【杨榴】这款游戏给我们全家人带来了无尽的欢乐。

#### 舞蹈中心2

【程锋】全家人同乐，Kinect真是神奇，推荐有X360的玩家都入手！
【张坚】既能动动身子学到舞蹈，又能听到好听的歌，真是不错。

#### 极限竞速4

【胡瑞】终于可以天天开豪车啦！




2011年度

# Wii

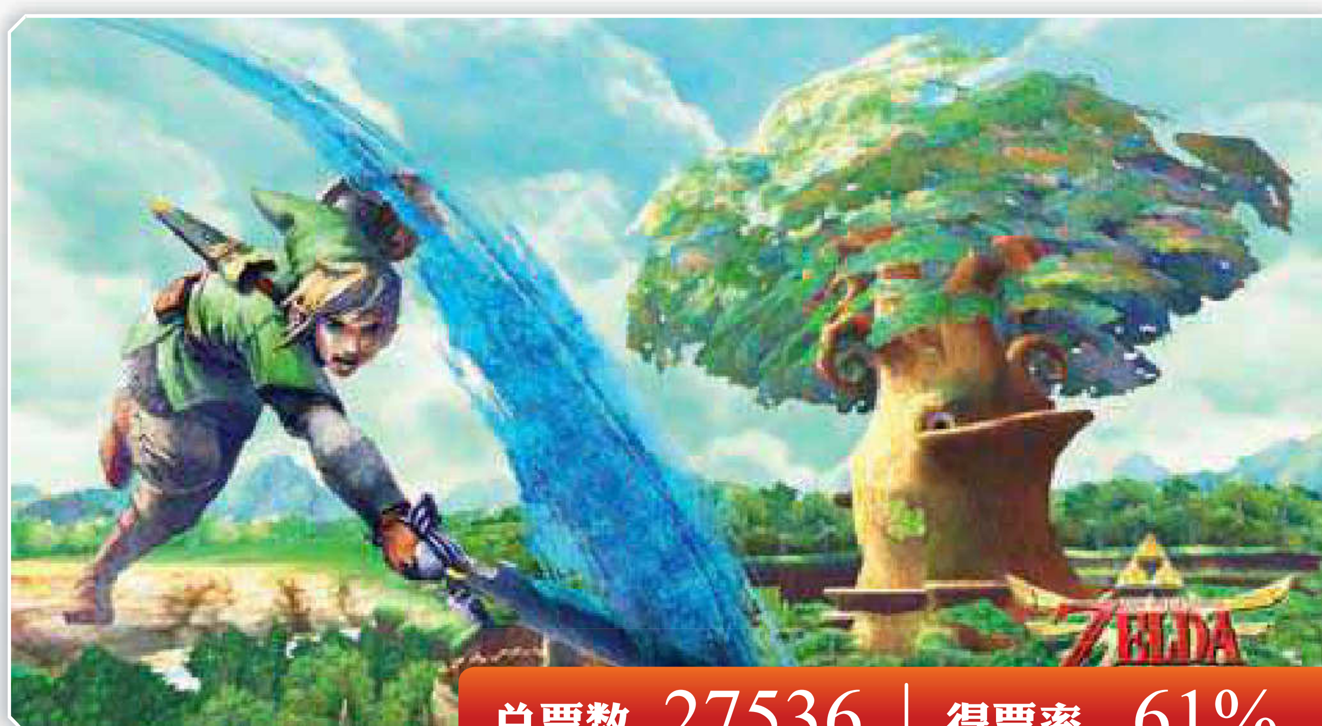
玩家评选最佳游戏

总票数 95833

随着 2011 年 E3 任天堂发布会 Wii U 的公布，Wii 这台给我们带来过无穷乐趣的创意主机也正式迈入最后的黄金期，任天堂在这一年也不遗余力地为 Wii 玩家献上众多来自第三方以及自家的优秀作品。最具代表性的《塞尔达传说 天空之剑》是所有玩家期待已久的大作，老任无论在游戏本身还是发售前的宣传都做足了工夫，游戏推出后也受到玩家的一致好评，是系列诞生 25 周年之际 FANS 收到的最具诚意的大礼。而在 2011 年上半年先后推出的《最后的故事》以及《潘多拉之塔》，也同样是 Wii 平台难得的 RPG 佳作，玩家的反响也证明了这一点。来自任天堂的另外三款本社的游戏——《星之卡比 Wii》、《大家的节奏天国》、《马里奥与索尼克 伦敦奥运会》也都是体现老任特色的游戏，轻松、创意、有趣永远是它们的共同主题，因此 Wii 平台的玩家群体更宽泛也更大众向。受区域限制，国内玩家体验的大部分 Wii 平台作品均为日版游戏，其实欧美市场也有很多值得关注的佳作，感兴趣的玩家不妨也去调查一番！

## 玩家评选最佳Wii游戏No. 1

## 塞尔达传说 天空之剑




总票数 27536 | 得票率 61%

| 名次 | 游戏名 | 得票数 | 得票率 |
|---|---|---|---|
| 2 | 星之卡比 Wii | 12522 | 28% |
| 3 | 战国BASARA 3 宴 | 11696 | 26% |
| 4 | 太鼓之达人 Wii决定版 | 10234 | 23% |
| 5 | 最后的故事 | 8974 | 20% |
| 6 | 大家的节奏天国 | 8949 | 20% |
| 7 | 马里奥与索尼克 伦敦奥运会 | 5759 | 13% |
| 8 | 潘多拉之塔 | 5284 | 12% |
| 9 | 闪电十一人 强袭者 | 3897 | 9% |
| 10 | 地球探索者 | 982 | 2% |

【谢春杨迪】老套的角色，老套的故事，玩起来却永远不失新意。

【许焱】《时之笛》之后又一款让我全身心投入的动作角色扮演游戏。

【潘攀】这是一款让人真正玩的开心的游戏。

### 最后的故事

【徐斌】游戏给我一种无法言喻的感动。

【刘晓文】虽然本作不如其他 RPG 大作抢眼，但素质依然出众，感谢坂口博信给我们带来这样的好游戏。

### 战国BASARA3宴

【倪雪雯】有一骑当千的感觉，每一次在通关后，收集到素材与新武器都很有成就感。

【何浩然】4 年的快乐，4 年的喧哗，BASARA 可谓是我生活里的一部分了，谢谢你！

### 太鼓之达人

【叶灵西】高三没什么时间游戏，但每周都会花时间敲太鼓，轻松又健脑。

【岑伟昌】游戏的音乐节奏和系统都让我印象深刻。




2011年度

# 3DS

玩家评选最佳游戏

总票数 108317

3DS 是这次的大赏投票新增加的一个奖项，自 2 月发售以来，这台新颖有趣的次世代 3D 掌机已经为玩家带来了数不胜数的佳作。这里面风头最旺的作品来自 2011 年底刚刚发售的《怪物猎人 3 tri G》，虽然截至投票结束，可能很多玩家才刚刚踏上狩猎的征程，但小编从大家投票写下的评语中就拿足以看出，猎人的热情显然已经被完全点燃，其中不乏很多从 Wii 以及 PSP 平台转战而来的核心 FANS。除了这款在国内具有绝对人气的作品，玩家评选出的最佳 3DS 游戏的前五名还包括《超级马里奥 3D 大陆》、《塞尔达传说 时之笛 3D》、《生化危机 佣兵 3D》以及《马里奥赛车 7》，可以说每款都是经得起考验的大作，这也让人不得不佩服老任的功力。从热门作品的移植到经典的复刻，从名作的重生到原创的崛起，3DS 的软件阵容虽没有明星助阵，但却都是实实在在的“好玩”的游戏。仅仅只用一年时间，3DS 就涌现出如此之多的佳作，确实是很多人没有预料到的。随着第三方厂商的逐渐加入，3DS 的游戏将在未来呈现更加丰富多样的格局。

## 玩家评选最佳3DS游戏No. 1

## 怪物猎人3 tri G




总票数 24336 | 得票率 54%

| 名次 | 游戏名 | 得票数 | 得票率 |
|---|---|---|---|
| 2 | 超级马里奥3D大陆 | 19547 | 43% |
| 3 | 塞尔达传说 时之笛 3D | 16942 | 37% |
| 4 | 生化危机 佣兵3D | 13159 | 29% |
| 5 | 马里奥赛车7 | 12258 | 27% |
| 6 | 莱顿教授与奇迹假面 | 6099 | 13% |
| 7 | 战国无双 编年史 | 5338 | 12% |
| 8 | 超级口袋妖怪　乱战 | 4757 | 10% |
| 9 | 任天狗+猫 | 2964 | 7% |
| 10 | 闪电十一人 GO 闪光・黑暗 | 2917 | 6% |

【严文浩】每一个 G 字都不仅仅意味着狩猎的继续，而是崭新的开始。

【宋世凯】投票给本作只因为它是“怪物猎人”，埋藏在心中的狩猎之魂又燃烧起来了！

【徐帆】和朋友一起联机狩猎的日子太让人怀念了，这次也要拉上好友共同踏上征程。

【秦熙】这作新增的怪物其实蛮多的，现在我还在无穷无尽地刷怪呢！

### 超级马里奥3D大陆

【贺笑恒】虽然里关的难度十分变态，但任天堂对游戏的定义和用心实在令人佩服。

【张伟】这是目前 3DS 平台 3D 效果最棒的一款作品，实在太有创意了！

【邢俊杰】马里奥不管多少年都永远是电视游戏的经典，玩到这样的游戏好感动。

### 生化危机 佣兵3D

【蔡佳】没想到在掌机上也能玩到如此出色的《生化》，无憾了。

【魏威】这真是意外的惊喜，玩了这款游戏之后更加期待未来的《启示录》会是什么样了。



# 2011年度 PSP

玩家评选最佳游戏

总票数 144519

不管怎么说，PSP在国内依然是当之无愧普及率最高的游戏平台，因此本次大赏我们收到PSP游戏的投票也是最多的。尽管PSP已经圆满完成与后任PSV的交接任务，但2011年的PSP平台依然热闹非凡，各大日厂均推出了自己的王牌作品。看过上一期杂志的读者应该知道，2011年TV GAME大赏媒体评选的最佳PSP游戏为《最终幻想 零式》，而这次由玩家评选出的最佳PSP游戏第1位则被《初音未来 女歌手计划 扩张版》获得，这是一个非常有意思的结果。葱娘以令人瞠目结舌的魅力在票数上险胜正统派《零式》拔得头筹，不得不说是FANS的一场胜利。此外，玩家对于《战场的女武神3》、《第2次超级机器人大战Z破界篇》以及《英雄传说 碧之轨迹》这三款游戏的评价也相当之高，它们的共同点是非常耐玩，能活用掌机随身随时游戏的特点，相信这也是玩家的选择理由之一。PSP平台的票选末尾是Level-5带来的《纸箱战机》，虽然累积30多万的销量还勉强过得去，但相比该社的其他作品还是差了不少，偏向低龄化的设定也是不少国内玩家没有去接触本作的原因之一，当然，游戏本身的素质还是不错的。

## 玩家评选最佳PSP游戏No. 1

## 初音未来 女歌手计划 扩张版




总票数 33818 | 得票率 74%

| 名次 | 游戏名 | 得票数 | 得票率 |
|---|---|---|---|
| 2 | 最终幻想 零式 | 30640 | 67% |
| 3 | 战场的女武神3 | 14581 | 32% |
| 4 | 啪嗒嘭3 | 13237 | 29% |
| 5 | 第2次超级机器人大战Z 破界篇 | 12981 | 29% |
| 6 | 英雄传说 碧之轨迹 | 10809 | 24% |
| 7 | 火影忍者 疾风传 终极冲击 | 9848 | 22% |
| 8 | 异说 012 最终幻想 | 8810 | 19% |
| 9 | 真・三国无双6 特别版 | 7331 | 16% |
| 10 | 纸箱战机 | 2464 | 5% |

【叶树威】初音陪我度过了今年的光棍节……

【欧阳】还是初音有爱啊，虽说是二次元的，不过请做我的新娘吧！

【许少坤】按键的判定比2代好了很多，打出Perfect也容易多了。

【王瀚斌】支持MIKU到永远！

### 最终幻想 零式

【陆自健】好歹也是PSP上最后的大作了，虽然初上手会感觉操作好复杂，但玩到后面还是挺好玩的。

【王豪】命运的交织有了生命的相遇，这才有了如《零式》般的故事，才有了一次次感动。

【王多鑫】多年来惟一一个让我玩多周目的游戏。

【刘明誉】《零式》是绝对的神作啊！无论剧情还是声优，都对得起我三周目的猛刷！

### 战场的女武神3

【李戈】无名部队的故事太好、太感人了。

【黄春龙】玩了上百小时了，从小就喜爱战棋类游戏。

【李楠】玩过的流程最长的游戏没有之一。



# 2011年度 NDS

玩家评选最佳游戏

总票数 85821

相比而言，NDS是2011年游戏阵容最为平稳的一个机种。由于大部分作品都已经全线过渡至3DS平台，因此这台曾经创造了一个历史的传奇掌机这一年自然也被抢去了不少风头。话虽如此，细细盘点一番，我们还是会发现2011年值得一玩的3DS游戏其实并不少，玩家评选票数前两名的《逆转检察官2》以及《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版》就是很好的例子。获得首位的《逆转检察官2》凭借出色的剧情为该系列打下了鉴定的基石；《DQMJ2P》作为一款加入新增要素的资料篇，能取得这样的成绩也非常不错，这和游戏内容的厚道以及老玩家的支持是分不开的。除了排名前列的几款游戏，来自Atlus的《恶魔幸存者2》虽然因为相对FANS向的缘故而使得票选排名比较靠后，但游戏不俗的素质与表现却是得到认可与肯定的。此外对于老玩家来说，《重装机兵2 重装上阵》和《沙加3 时空的霸者 影或光》这两部作品在他们心中也同样有着不可取代的位置，新时代的重生为这部分玩家带来了久违的感动。

## 玩家评选最佳NDS游戏No. 1

## 逆转检察官2



总票数 18959 | 得票率 42%

| 名次 | 游戏名 | 得票数 | 得票率 |
|---|---|---|---|
| 2 | 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版 | 13633 | 30% |
| 3 | 集合！卡比 | 12967 | 29% |
| 4 | 海贼王 巨人之战2 新世界 | 12141 | 27% |
| 5 | 重装机兵2 重装上阵 | 8966 | 20% |
| 6 | 沙加3 时空的霸者 影或光 | 8147 | 18% |
| 7 | 恶魔幸存者2 | 4986 | 11% |
| 8 | 战斗与收服 口袋妖怪打字 | 2354 | 5% |
| 9 | 诺拉与刻之工房 雾之森的魔女 | 1976 | 4% |
| 10 | 财宝报告 机械的遗产 | 1692 | 4% |

【李菲】御剑在我心中的位置越来越无法取代了，期待新作早日推出。

【陈杰】系列最大的魅力就在于环环相扣的剧情，而这一作的故事恰恰又是我最喜欢的。

【王小宁】调查与逻辑推理的部分很过瘾，这是一款自己转动脑筋才能获得最大乐趣的游戏。

### 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker2 专家版

【刘浩】新增加的章节实在太感动了，让我这种从1代开始玩该系列的人真是泪流满面……

【高跃】游戏很耗费时间，而我又是特别喜欢追求完美的人，所以今年一年几乎都在玩这个游戏。

### 恶魔幸存者2

【王康华】我一直是这个系列的死忠，这次的作品内容够丰富，音乐也很棒，我要推荐给其他朋友！

### 集合！卡比

【周锡源】虽然流程很短，但整个过程非常有趣。

【杨阳】看着可爱的卡比，感觉自己的心灵都得到了治愈，这样的游戏用来调剂和休闲是再好不过了。

# 2011年度TV GAME大赏(玩家评选)活动中奖名单

## 一等奖 3名 主机豪华套装 任选一套


PS3 Slim+PS MOVE


新版X360+Kinect


Wii+Wii MOTION PLUS


PSV+游戏一款

**中奖者为：**

兴化市 **龚诗嘉**　　北京市 **夏　宇**

上海市 **谢逸飞**

## 二等奖 6名 次世代主机 任选一台


Wii


X360


PS3


PSV


3DS


NDS


PSP

**中奖者为：**

松原市 **毕　野**　　成都市 **蔡伟南**　　上海市 **陈玮钰**

广州市 **陈雅琪**　　赤峰市 **杨　琦**　　天津市 **荀文瀚**

## 三等奖 200名 北通精美实用游戏周边

长沙市 卜　谦
重庆市 卜山川
株洲市 蔡　灿
郴州市 曹志军
咸阳市 陈　超
南京市 陈　超
上海市 陈海峰
潮州市 陈海泓
牡丹江市 陈　昊
清远市 陈　浩
杭州市 陈　宏
宜昌市 陈　建
绍兴市 陈炯霆
南昌市 陈　莉
景德镇市 程　达
常州市 崔　俊
洛阳市 崔　凯
北京市 崔　岩
上海市 戴镜根
北京市 丁梦依
丹东市 董云志
南通市 杜凯雄

重庆市 杜　伟
武汉市 冯　浩
马鞍山市 付健豪
福州市 傅　彦
淮南市 高　杰
昆明市 高　俊
昆明市 高　飏
重庆市 古　笛
西宁市 古中敏
东莞市 关荣发
福州市 官　昕
上海市 管申畅
北京市 郭　严
临沂市 韩　峰
武汉市 韩廷瑞
兰州市 胡鑫玮
如皋市 胡　钰
杭州市 胡振宇
潍坊市 黄恩惠
杭州市 黄浥晨
广州市 黄泽源
沈阳市 贾昊宇

广州市 简仲明
长春市 江　涛
成都市 姜寒冬
崇左市 姜植钧
石家庄市 金　皓
青岛市 金　兰
北京市 孔晓冬
百色市 雷云渊
大连市 李大鹏
大庆市 李国瑾
唐山市 李　慧
银川市 李家天
珠海市 李健鹏
长春市 李可心
西安市 李龙龙
长沙市 李梦杨
北京市 李思佳
白银市 李振雄
南宁市 李智胜
福州市 连　臻
武汉市 梁　竹
长乐市 林　晖
武汉市 林　潇
吴川市 凌欢欢
长春市 刘海龙
上海市 刘慧珍

吐鲁番市 刘　强
海口市 刘锐满
青岛市 刘思奇
阳江市 刘文川
秦皇岛市 刘　岩
杭州市 刘　宇
贵阳市 刘震宇
威海市 刘卓昕
太原市 刘子洋
涿州市 卢济青
北京市 陆　韵
北京市 路程循
北京市 吕袁通
南昌市 罗超凡
崇州市 罗　辑
武汉市 马　皓
酒泉市 马　祥
昆明市 穆林源
西安市 潘　铎
丹阳市 潘文钰
牡丹江市 庞　正
常德市 裴　雷
辽源市 齐　跃
北京市 秦　巢
常州市 秦　扬
呼和浩特市 秦卓弘

深圳市 邱德庆
荆州市 余任海
邢台市 任明军
上海市 任志毅
六安市 桑振宇
商丘市 邵　帅
无锡市 邵雯翔
抚顺市 宋汝博
哈尔滨市 孙　瑜
上海市 汤季安
宜宾市 唐　奥
桂林市 唐承雨
郑州市 田少晗
大庆市 田　哲
厦门市 童　辉
武汉市 涂世东
上海市 王必诚
兰州市 王　冠
天津市 王海明
太原市 王　珲
海口市 王　佳
邢台市 王家力
济南市 王　甲
上海市 王剑宇
宁波市 王　杰
楚雄市 王　杰

晋中市 王　金
乐山市 王峻龙
宁波市 王　凯
北京市 王　鹏
南京市 王　伟
兰州市 王锡义
广州市 王晓鸣
重庆市 王　欣
阿克苏市 王瑜珲
哈尔滨市 王志博
呼和浩特市 乌力罕
盐城市 吴伯进
哈尔滨市 吴　丹
西安市 吴海清
扬州市 吴昊旻
武汉市 吴亮亮
宜春市 吴振华
杭州市 奚　源
重庆市 夏　琦
北京市 肖　琼
海口市 肖　勇
南昌市 熊朝辉
黄石市 熊良双
黄石市 熊　毅
唐山市 熊秩彬
上海市 徐天一

黑河市 许汉元
马鞍山市 许少玮
上海市 许晓波
上海市 薛呈旸
安顺市 杨　东
北京市 杨　冬
漳州市 杨庚诚
广州市 杨豪俊
无锡市 杨昊捷
淮南市 杨　杰
上海市 杨明宇
哈尔滨市 杨伟光
石嘴山市 杨争争
齐齐哈尔市 姚广义
泉州市 姚金钞
惠州市 姚舒怡
瑞安市 叶博怀
佛山市 叶伟健
合肥市 叶元炜
北京市 易　畅
宁德市 游　夏
黑河市 于尚钰
长沙市 袁琳皓
西安市 袁张璋
北京市 翟　燕
北京市 翟雨佳

湖州市 张　驰
长春市 张建楠
吉首市 张　健
衡水市 张劲涛
天津市 张　璐
德阳市 张述懿
大连市 张　旭
上海市 张屹宁
深圳市 张　源
漳州市 张志鹏
赤峰市 赵　佳
潮州市 郑德淮
广州市 钟家盛
珠海市 钟晓俊
深圳市 钟学凯
赣州市 钟昭运
北京市 种逸山
南京市 周　峰
成都市 周欣峰
平湖市 周　彦
哈尔滨市 朱　峰
铜陵市 朱奉威
海宁市 朱思怡
长沙市 祝叶新
合肥市 邹坤生
乌鲁木齐市 左　伟

## 玩家感言集锦

【王晨】游戏总是让我能在理想的世界中享受美好，给我在孤单时以温暖。
【李斌】工作之余的时间都给了儿子和游戏。
【黄家兴】管他核心不核心，玩得快乐才是硬道理。
【尹智超】玩勿丧志！
【王巍】对我而言游戏既是生活的一部分，更是生活以外的一种体验。
【雷雨】当游戏不再是生活的一部分，那是因为他已经融入了我们的骨髓。
【杨奕】萌就是王道，燃就是灵魂。
【任晗卿】搞定了老婆、女儿之后，才能玩游戏。
【肖宇栋】游戏不应只是消遣，而是一种乐观的态度。
【吕光】对一个身陷囹圄的人来说，游戏使心灵获得自由。
【黎阳】我爱玩游戏胜过看电影，与其作为旁观者，我更愿成为剧中人。
【冯俊杰】做了爸爸了，游戏时间不断减少。
【李杨基】学习就像打游戏，书看得多了，考试自然就轻松了。
【李晨】人生就是一款无法存档的游戏，不能提档重来。
【曾健杰】独乐乐不如众乐乐，珍惜游戏，珍惜朋友！
【施源】结合游戏来学日语，让自己又多个理由去玩多些游戏了！







MVP球王2无线锂电震动版
BTP 2267M


北通"动力堡垒"-专用外挂电池
BTP 6389


北通"魔力蛙音"-PSP通用线控耳麦
BTP 6366


北通MVP特洛伊双振动无线手柄
BTP 2276


北通阿修罗360震动手柄
BTP 2666


北通原生铜HDMI高清线
BTP 5256T


北通中国风保护胶套-PSP厚硅胶套
BTP 5325F


北通中国风晶透水晶盒-PSP水晶盒
BTP 5355F


原生铜迷你USB高速数据线
BTP 5312T


原生铜微型USB高速数据线
BTP 5311T

# 贰零壹壹
# 游戏大年鉴



**中国掌机玩家和电视游戏玩家的年度回顾——游戏大年鉴，始于《游戏机实用技术》诞生十二载，累计收录近两千款游戏，权威、实用，始终如一。龙年春节，UCG为您再次献上新年大礼2011游戏大年鉴，您不可不读的游戏宝典**

写作：UCG2011游戏大年鉴编辑组　美编：一刀&anubis

# 2011游戏大年鉴 2011 UCG ANNUAL

**收录游戏总数 222**

| | |
|---|---|
| 3DS 游戏 | 28 个 |
| NDS 游戏 | 9 个 |
| PS2 游戏 | 1 个 |
| PS3 游戏 | 104 个 |
| PSP 游戏 | 51 个 |
| PSV 游戏 | 6 个 |
| Wii 游戏 | 14 个 |
| X360 游戏 | 86 个 |

2011 年无疑是游戏业界进入 21 世纪以来最辉煌的一年。以 PS3、X360 为代表的高清阵营步入成熟期，各种大作以令人眼花缭乱的速度扎堆推出。2011 年同样是属于掌机的一年。年初的 3DS，年末的 PSV，宣告着掌机市场正式告别 NDS+PSP 的时代。两款新掌机都带来了令人耳目一新的感受，令智能手机在游戏方面的优势不再明显。

考虑到 2011 年的变化，2011 游戏大年鉴基本保持了 2010 游戏大年鉴的框架。最大的变化是增加了 3DS 和 PSV 这两大机种，不过由于 PSV 的发售日较晚，杂志上刚刚进行过介绍，因此在年鉴中仅收录了 6 款 PSV 游戏。

2011 游戏大年鉴共收录了 222 款游戏（同一游戏的不同版本仅算 1 款），这个数字不包含在年鉴中提到的各种加强版、移植版、资料片、FAN DISC，因此实际收录的游戏数量远大于 2010 年的 220 款，这与业界发展趋势完全符合。

对于多机种游戏，我们仍会在年鉴信息栏中直接注明。以高清主机为主的跨平台游戏，年鉴以高清主机版为主。对于加强版、移植版、资料片、FAN DISC 性质的游戏，仅会选择进化度大的重要游戏单独撰写年鉴，其他的均只在原作的年鉴中进行简单交代。

关于年鉴中采用的游戏发售日，我们采用的是国内最流行的版本的发售日。一般来说，美式游戏以美版为准，日式游戏以日版为准，官方中文版同步发售的游戏以中文版为准。如果是美日版上市时间相隔较远，且美日风格界限比较模糊的游戏，则以先发售的版本为准。



2011 年度
TV GAME 大赏
媒体评选
年度十佳游戏



2011 年度
TV GAME 大赏
玩家评选
各平台最佳游戏

## 日版分级年龄标示

 对应全年龄玩家

 对应 12 岁以上玩家

 对应 15 岁以上玩家

 对应 17 岁以上玩家

 对应 18 岁以上玩家

## 美版分级年龄标示

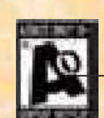
 对应 3 岁以上玩家 Early Childhood（幼儿）

 对应 6 岁以上玩家 Everyone（所有人）

 对应 10 岁以上玩家 Everyone 10+（所有人10+）

 对应 13 岁以上玩家 Teen（青少年）

 对应 17 岁以上玩家 Mature（成熟期）

 对应 18 岁以上玩家 Adults Only（仅成人）

# 游戏大年鉴主体部分图解说明

### 机种

游戏所在的主机平台，主机名称相关缩写请参看本刊目录页的说明。

### 发行公司

这里注明的是游戏的发行公司，通过这个信息能在一定程度上判断游戏的素质。

### 游戏类型

全面中文化的游戏类型，便于玩家识别。

### 对应周边/备注

游戏所对应的周边或功能，“专用”指必须有该周边才能正常进行游戏，请注意。

### 写作编辑

撰写本篇评价的编辑。

### 中文译名

本刊的中文译名，绝大多数游戏的名称都有对应的中文翻译，只有极少数游戏保持了原名。

### 推荐度

由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，“★☆☆☆☆”最低，“★★★★★”最高，总共 5 级。

**沙加 3 时空之霸者 影或光** ★★★☆☆ UCG 评分：21

NDS | サガ3 时空の霸者 Shadow or Light | 日版 | 1月6日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克




本作是 1991 年于 GB 平台上发售的《沙加 3 时空的霸者》强化复刻版，同时也是“沙加三部曲”的完结篇。游戏讲述四名主人公为了拯救即将毁灭的世界，利用超时空战斗机斯泰斯洛斯展开一场跨越时空的壮丽冒险。此次的复刻版在继承原作精髓的基础上进行大幅改革，不仅画面更加艳丽，还更改了许多系统，使操作更加人性化。“时空”是游戏中的关键要素，过去、现在、未来三个时代的时空之力效果各异，玩家需要活用三种效果才能有效制敌。游戏的隐藏要素极为丰富，不仅玩家在穿越时空时所做的事情会影响其他时空的状态，而且存在二周目下才能触发的隐藏任务。



### UCG评分

本刊“黄金眼”栏目给游戏的评分，满分 30 分。未评过分的游戏此项则标记为“–”。

### 游戏原名

游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

### 发售地区

年鉴介绍的游戏所对应的地区版本。

### 发售日期

年鉴中所有游戏都是 2011 年年内发售的，故此栏只标注该游戏发售的具体日期。

### 游戏年鉴正文

介绍游戏的短文。年鉴规格分为约 260 字与约 550 字两种，根据游戏影响力来分类。

# 游戏大年鉴主体部分目录索引

## 年鉴索引查询方法

★“2011游戏大年鉴”中收录的全部游戏按照本刊中文译名的汉语拼音首字母顺序进行排列，译名首字为字母的游戏排在最前列。

★索引列表在每个游戏名后有对应页数，方便玩家对照查找。

★索引中包含每月月度新闻以及小编年度十大游戏感言。每月月度新闻按照月份排列，放置在每月游戏起始处；小编年度十大游戏感言则随机穿插在年鉴中。以上两项内容未收录到索引之中。

# 一月 JANUARY

1月4日 任天堂宣布去年最后一个月 Wii 销量大爆发，在美国的单月销量突破 300 万台。当日，任天堂股价大涨 7%。

1月5日 索尼召开消费电子展新闻发布会，公布多款裸眼 3D 电视。

1月6日 微软 CEO 史蒂夫·鲍尔默在消费电子展上发表基调演讲，宣布 Kinect 去年销量突破 800 万套，比原定目标高出 300 万。

1月8日 任天堂于千叶幕张会展中心举办 3DS 体验会，公布首发游戏阵容、电池续航时间等细节。

1月13日 NPD 发布 2010 年美国游戏产业统计数据，视频游戏产业规模为 185.8 亿美元，萎缩 6%。




1月14日 小岛秀夫的 Kojima Productions 开始为次世代《MGS》新作招募开发人员。

1月18日 Square Enix 举办第一开发部发布会，公布了《最终幻想 Versus XIII》新情报与《最终幻想 XII-2》。

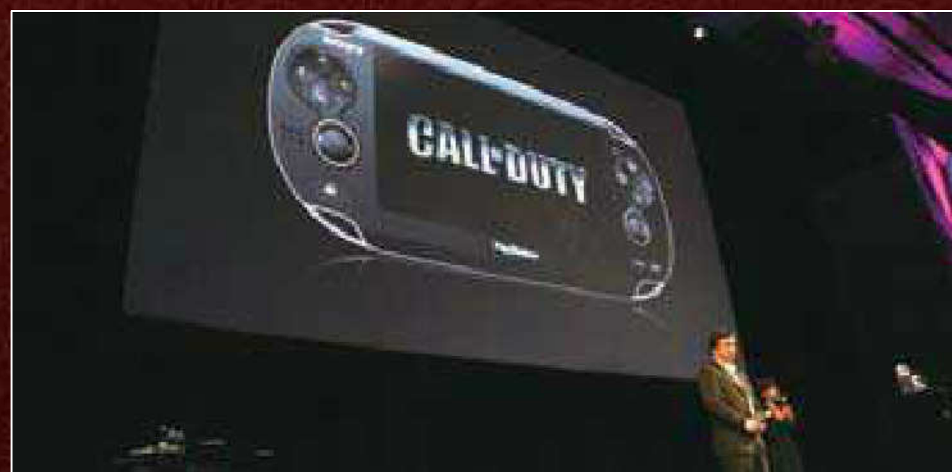
1月19日 任天堂于纽约和阿姆斯特丹召开新闻发布会，公布了 3DS 的欧美首发计划。

1月20日 3DS 在日本开始接受预订，东京多家游戏店外出现排队长龙，日本一些商家开始准备高价征收 3DS。

1月20日 Konami 宣布以股票换购方式全资收购 Hudson。

1月27日 索尼举办 PlayStation Meeting 2011，正式公布 PSP 的换代主机 NGP（即“次世代掌机”的缩写）。索尼表示这是一款为核心玩家打造的掌机。

1月27日 微软与任天堂同日公布财报，X360 实现最辉煌的一年，任天堂营收与利润均大幅下跌。




## 沙加 3 时空之霸者 影或光

★★★☆☆ UCG 评分：21

NDS | サガ 3 時空の覇者 Shadow or Light | 日版 | 1月6日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是 1991 年于 GB 平台上发售的《沙加 3 时空的霸者》强化复刻版，同时也是“沙加三部曲”的完结篇。游戏讲述四名主人公为了拯救即将毁灭的世界，利用超时空战斗机斯泰斯洛斯展开一场跨越时空的壮丽冒险。此次的复刻版在继承原作精髓的基础上进行大幅改革，不仅画面更加艳丽，还更改了许多系统，使操作更加人性化。“时空”是游戏中的关键要素，过去、现在、未来三个时代的时空之力效果各异，玩家需要活用三种效果才能有效制敌。游戏的隐藏要素极为丰富，不仅玩家在穿越时空时所做的事情会影响其他时空的状态，而且存在二周目下才能触发的隐藏任务。



## 阿尔卡那之心 3

★★★☆☆ UCG 评分：22

PS3/X360 | アルカナハート 3 | 日版 | 1月13日
Arc System Works | 格斗 | 无对应周边 | 文：狼来了



故事讲述前作“关东大事变”的两个月后，获得魔族技术支援的崔斯勒机关，再度于世界各地暗中活动并引发了大规模的次元扭曲现象，日本全境即将因此而沉没。为了防止灾难发生，世界各地的“圣女”们纷纷前来展开了一场阻止崔斯勒机关的斗争。作为街机版的移植作品，本作对应高清画质，收录了故事、对战、分数、训练、网络对战等共计 7 个模式。系统在前作的基础上进行调整，而新登场的 3 名角色令参战人数达到了 23 名之多，旧角色也追加了新的招式。为了体贴不擅长格斗游戏的玩家，新增了简单模式，只要按下对应的按键，角色就会自动使出必杀技以及华丽的连段。



## 小小大星球 2

★★★★★ UCG 评分：28

PS3 | LittleBigPlanet 2 | 繁体中文版 | 1月18日
SCE | 平台动作 | 对应 PS MOVE | 文：华尔兹



“《小小大星球》系列”以创造、分享、游玩的意识成为游戏 3.0 概念的引领者，《小小大星球 2》在前作的基础上，将这一理念更加发扬光大。本作中玩家可以感受到更多游戏中的创意。主线关卡中有大量需要发挥想象力，以及通过合作取得的道具，这些道具在收集后都可以用来创作关卡。借由游戏出色的物理引擎，玩家可以在充满童话风格的世界中探索，从蛋糕世界、机器工厂再到未来科技场景；利用新增的各种道具、骑乘物攻关；还可以随意在场景中张贴各种贴纸。游戏过程中少不了游玩各种类型的小游戏，内容清新可爱，适合与女孩子一同冒险。游戏支持 4 名玩家一同游玩，相互合作、陷害的乐趣满点。

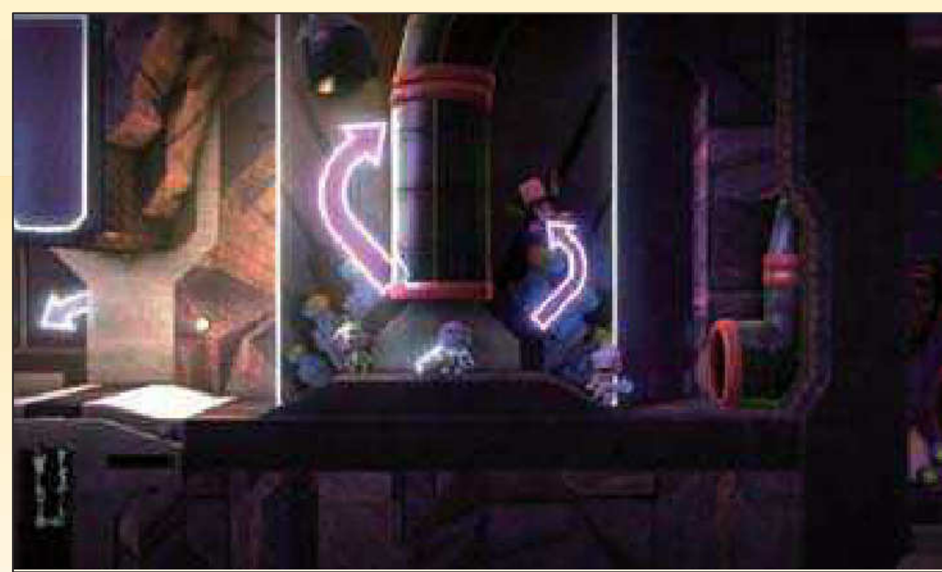


本作通关需要 7 个小时，白金难度不低，值得挑战。而更加花时间的无疑还是网络中的各种分享要素，每天都有大量的玩家更新自己创造的出色关卡，不少关卡的素质与可玩性完全不输给官方。



能有这么多出色的关卡，很大程度上取决于游戏出色的创作编辑器，本作中玩家可以编辑的内容种类繁多，并且十分细腻。看似繁琐，实际过程中却很方便快捷，让任何一个玩家都可以简单上手，实现成为制作人的梦。游戏中有全程中文语音教学，这一点对于国内玩家来说更是显得体贴。

除了以上这些，本作还有单独对应 PS MOVE 的游戏内容。PSN 上可以购买的服装套件也数不胜数，是一款非常耐玩的游戏。

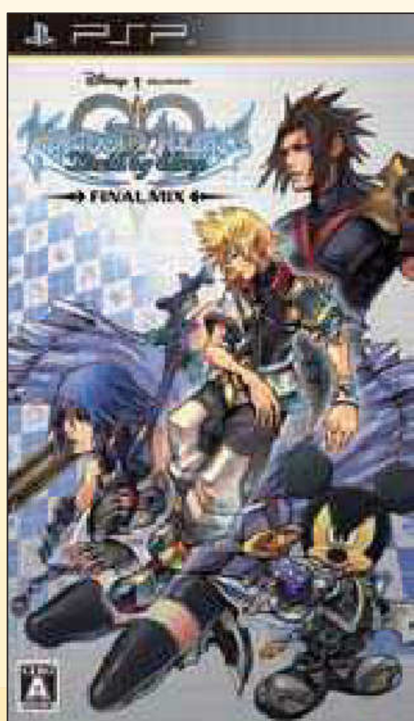


►在充满梦幻的世界中与其他玩家一起冒险

## 王国之心 梦中诞生 最终混合版

★★★★☆ UCG 评分：24

PSP | キングダムハーツ バースバイスリープ ファイナルミックス | 日版 | 1月20日
Square Enix | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：八重樱



本作是2010年初发售的《王国之心 梦中诞生》的强化版，以美版为基础，添加了不少新要素，并针对之前系统不平衡之处做出了调整。故事时间发生于一代《王国之心》之前，从三位被键刃选中的勇者视角讲述了那场不为人知的悲壮战斗。游戏全篇采用英语配音，呈现出最为原汁原味的迪士尼世界。满足本篇的特定条件后还会开启“秘密篇章”模式，玩家将了解到战斗结束后迷失在暗之世界中的Aqua的经历。在竞技场模式中，增添了多人联机时的合作指令，为喜欢联机游戏的玩家们提供更多乐趣。此外，历代都少不了的隐藏BOSS自然也会出现，想要一试自己的身手，就去挑战这些实力超群的隐藏BOSS吧！



## 维纳斯与布雷斯

★★★☆☆ UCG 评分：–

PSP | ヴィーナス&ブレイブス ~魔女と女神と滅びの予言~ | 日版 | 1月20日
NBGI | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是2003年PS2平台推出的同名策略角色扮演游戏的移植作品，汲取玩家提出的意见并进行了改进后进行移植。玩家将扮演拥有不老不死之躯的骑士团长，为了阻止100年后世界会遭遇灾难而毁灭的预言，而和伙伴一起讨伐世界各地的魔物。游戏的职业多达16种，玩家能在酒馆中召集各种职业的同伴展开冒险，而且可以透过让不同职业的同伴结婚生下的孩子，让他们在未来继承双亲两种不同职业的能力加入到队伍中，成为更强大的伙伴。游戏通关后还会开启“勇气传说”模式，玩家将扮演一名普通的人类参与到游戏中，作为骑士团的团员去见证这100年间战争的历史。



## 死亡空间2

★★★★★ UCG 评分：27

PS3/X360 | Dead Space 2 | 美版 | 1月25日
EA | 动作射击 | 无对应周边 | 文：金馆长



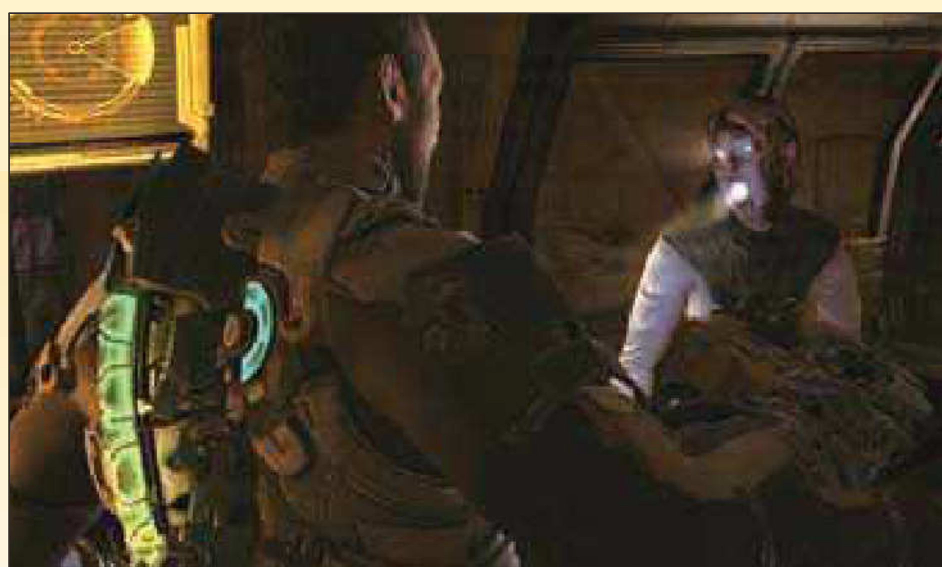
本作是2008年黑马游戏《死亡空间》的正统续作，讲述了前作剧情结束三年后发生在主角艾萨克·克拉克身上的故事。本作剧情非常出色，成功地表现了艾萨克的自我救赎，而游戏最后部分也留下了精彩的伏笔，让人无比期待下一作。在本系列引以为傲的气氛营造上，本作丝毫不逊于前作，黑暗的场景中逡巡的怪物不时发出的低吼、空空荡荡的走廊中不祥的风声、比惨叫更令人毛骨悚然的幸存者的喃喃低语，都让人在游戏的过程中不由自主地绷紧了神经，就好像真的身处于怪物横行的殖民卫星。除了出色的恐怖气氛营造，本作其他方面的表现也非常出色。射击手感在前作的基础上得到了强化，打起来更加爽快；武器方面，在保留前作所有武器的基础上本作新增了三种武器：矛叉枪、寻觅者狙击步枪以及掷弹筒，三件武器各有特色，在不同的场合可以发挥出不同的作用，而前作已经登场的武器也都进行了调整，因此本作中不会出现前作那种部分武器形同虚设的现象；本作的场景比起前作要大很多，没有敌人的时候在巨大而精致的场景中进行游戏甚至能给人带来一些探索的快感。为了加强游戏的挑战性，本作设置了只能存档三次的最高难度，可以说是对玩家技术提出了极高的要求，而通过最高难度后的奖励也十分值得期待。





本作比起前作来，另一进步就是顺应潮流加入了网战模式，在网战中玩家可以扮演死灵或者人类，为了各自不同的目标而展开战斗。

▶艾萨克除了面对凶恶的怪物，还要面对自己的心魔。



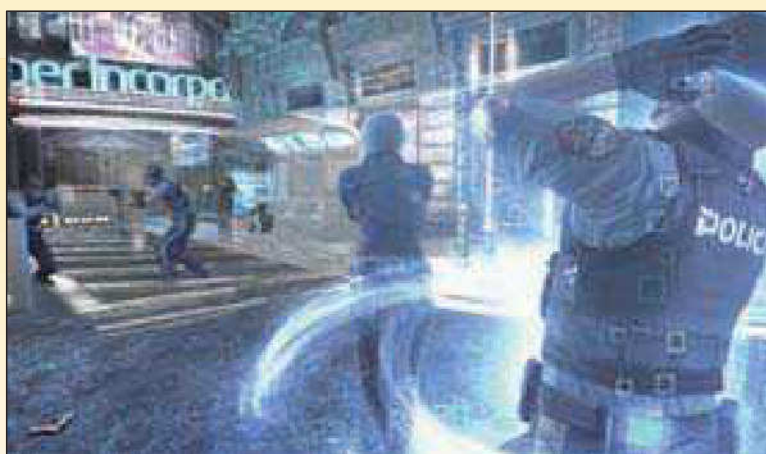
## 心灵入侵

★★☆☆☆ UCG 评分：–

PS3/X360 | マインドジャック | 日版 | 1月27日
Square Enix | 动作射击 | 无对应周边 | 文：铃



在2031年，发达的科学技术已成为人类生活中不可缺少的一部分，由于国家对于地区的控制能力逐渐衰弱，一些技术领先的企业趁虚而入，企图以“心灵入侵”技术来夺取世界的统治权。玩家扮演的角色吉姆是一名调查员，因为工作需要也佩戴了这种先进的“入侵”装置，因此在战斗中具有控制敌人行动的能力。在某项任务时，吉姆被卷入了一场恐怖活动，并逐渐发现许多阴谋都与某个知名跨国企业有巨大的关联。游戏中玩家能以两种方式来入侵别人的心灵，一种是让灵魂出窍，亲身控制目标行动，还有一种则是使用一定的能力值，让失去战斗力的敌人重新站起，为己方战斗。



## 魔法的禁书目录

★★☆☆☆ UCG 评分：–

PSP | とある魔术の禁书目录 | 日版 | 1月27日
Ascii Media Works | 动作 | 无对应周边 | 文：九兵卫



《魔法的禁书目录》是由大有人气电击轻小说改编的一部TV动画，而本作则是配合动画第2季的播映而推出的改编游戏。相比其他动漫改编作品，游戏采用了与众不同的格斗对战的玩法，来自原作中的众多角色在本作中悉数登场。玩家在对战前需要选择一名主力以及一名战斗辅助的同伴，主力与同伴之间的相性则由原作内的人物关系决定，高还原度的3D的角色造型以及超具魄力的必杀特写也令FANS大呼过瘾。除了故事模式以及自由对战模式，游戏还收录了最多支持两名玩家对战/合作的通信模式，非常值得一玩。2011年12月8日，本作还推出了姐妹篇《科学的超电磁炮》。



## 我的妹妹哪有这么可爱

★★★☆☆ UCG 评分：–

PSP 俺の妹がこんなに可爱いわけがない ポ－タブル | 日版 | 1月27日
NBGI | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：九兵卫



由人气轻小说改编的 TV 动画《我的妹妹哪有这么可爱》热播后不久，NGBI 便趁热打铁推出了这款动漫改编游戏。本作的剧情忠于原作但又高于原作，多角色路线分支与结局的设定让玩家可以补完 TV 版动画没有提及的故事，其中就包括绫濑、黑猫等人气角色的原创结局，内容非常吸引 FANS。而游戏在玩法上采用了互动式的对话系统，全新的"Live 2D"动画技术让人物在画面中多了几分立体效果，表情也更为生动丰富。值得一提的是，游戏的限定版还附带了另外一个名为《我的妹妹制造 EX 和妹妹一起恋爱》的迷你小游戏，并且为单独一张 UMD，可谓非常厚道。



## 喧哗番长 5 男子汉的法则

★★★☆☆ UCG 评分：–

PSP 喧哗番长 5~ 汉の法则 ~ | 日版 | 1月27日
Spike | 动作 | 无对应周边 | 文：狼来了



游戏的整体玩法相对前几作来说差别不大，剧本依旧讲述了不良少年在高校中发生的热血故事。本作在战斗系统上进行了一定程度的改良，新增了全新的反击、小弟和同伴系统，在非主线战斗中玩家可以携带多名小弟同时上阵。主线流程大约 20 小时就可以顺利通关，通关后还会追加 Take2 篇以及各个重要角色的外传模式，保证了耐玩度。在外传模式中玩家可以操作其他角色，以他们的视点来进行游戏的设定也是该系列中首次出现的。游戏中可以触发恋爱事件的女生数量增加到 6 个，再加上系列传统的武勇传等收集要素，可以说是历代作品中内容最为饱满的一作。



## 战场的女武神 3

★★★★☆ UCG 评分：26

PSP 战场のヴァルキュリア 3 | 日版 | 1月27日
SEGA | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：九兵卫



诞生于 PS3 平台的《战场的女武神》系列"2011 年春季在 FANS 的期待中推出了第三作，平台与二代相同依然为 PSP。本作的基调旨在表现战争的残酷，主题略显沉重，音乐与人设则保持了较高的水准，战斗画面与演出效果的进化同样令人称赞。在故事方面，游戏的时间轴设定与系列初代平行，通过"无名部队"这一不为人知的视角，流程将一、二代作品中登场的正反派人物与重要事件贯穿其中，老玩家可以借此补完前两作中一些不为人知的剧情。

本作的玩法融入了传统的策略要素以及考验动作性的射击部分，不同于家用机版，游戏中的所有战场都被分割成若干小区域，玩家需要和敌人在区域之间发起攻击并抢夺阵地，加上不同兵种的相克，游戏非常考验战术性。本作在系统方面最大的变更点是，主角增加了 SP 能力的设定，只要发动不同的能力，玩家也能体验在战场上横扫千军的感觉，爽快无比。另外，由于《战场的女武神 3》中同时有两位女主角，并且流程中拥有不同的分支事件和结局，所以玩家甚至可以像恋爱游戏一般"攻略"自己喜欢的女主角，非常有趣。除了本篇，游戏中还有大量自由人物以及断章、下载任务等等，丰富的要素足以让玩家玩上近百小时。





在 2011 年 11 月，游戏还推出了包含两个新章节以及精选下载任务的"E2"扩张版，价格仅与普通游戏的廉价版相当，非常厚道。

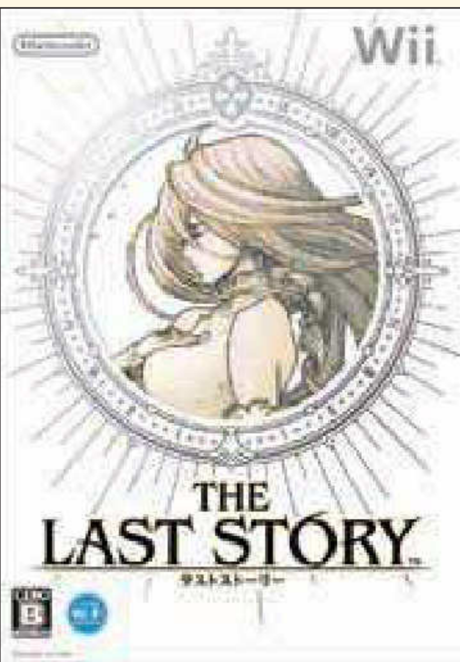


▶本作剧情的丰富度堪称系列之最，游戏发售后还推出了 OVA 动画。

## 最后的故事

★★★★☆ UCG 评分：26

Wii ラストスト－リ－ | 日版 | 1月27日
Nintendo | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：狼来了



本作是以坂口博信为首联合众多知名游戏制作人倾力打造的日式角色扮演游戏，音乐则由植松伸夫担当。游戏的故事讲述因战乱而逐渐荒芜的帝国领地中，有一座繁荣依旧的小岛鲁力。男主角是当地佣兵团的一员，为了成为受人尊敬且生活条件优越的骑士，与同伴们活跃在种族战争中并与女主角邂逅。

战斗采用即时制且极具策略性，玩家可操控的角色基本只有主角一人，有时需利用主角独有的"拉怪"技能，将敌人的火力吸引到自己身上，为黑 / 白魔法师等队友争取时间，并给同伴们下达各种行动的指令；有时则要利用魔法发动后残留下来的魔法圈进行魔法扩散，以制造出对己方有利的局势或是重创敌人；利用地形还能发动特殊的招式。





防具采用纸娃娃系统，且可随意拆装各个部件而不影响防御值，与其他可换装游戏不一样的是，过场及剧情里都会显示玩家耗费心思调配出来的装扮。

除了战斗以外，鲁力岛上的日常生活与分支任务也是游戏中的一大亮点，大到能直接计入游戏的章节，小到帮居民们抓青蛙买东西，玩家大可将紧凑的主线暂时放下来细细品味充满乐趣的分支。

值得一提的是，除了单机模式外，游戏还设有在线模式，该模式分为玩家之间互相对决的"乱斗"，以及与其他玩家协作攻克难关的"讨伐"，无论哪一种玩法都支持 6 人同时进行，还可以选择其他单机角色。



▶ 连同主角在内，战斗中最多可以 6 人同时上场，场面非常火爆。

## 梦幻俱乐部 ZERO

★★★☆☆ UCG 评分：21

X360 | ドリ－ムクラブ ZERO | 日版 | 1月27日
D3 Publisher | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：纱迦



本作是 2009 年 8 月发售的《梦幻俱乐部》的续作，名为 ZERO 是因为本作的故事发生于前作之前。和前作一样，本作的主旨是让玩家扮演拥有纯洁之心的绅士，与梦幻俱乐部中的女孩交流。本作收录了前作的全部 10 名女孩，并增加了 3 名新角色。游戏针对前作存档频繁、读盘过慢的缺点进行了修正，并增加了更多的实际游戏内容。游戏的玩法主要是和女孩子天南地北地聊天，将女孩子灌醉之后还可以讨论一些禁忌的话题。每个女孩子都有 100 颗星的完成度，外加 7 种不同的结局。而女孩子载歌载舞的表演是游戏的最大亮点。12 月 17 日本作还推出了 PSV 版。



## 少女萌枪

★☆☆☆☆ UCG 评分：16

X360 | ぎゃる☆がん | 日版 | 1月27日
Alchemist | 光枪射击 | 无对应周边 | 文：纱迦



曾经在 2010 年 TGS 引发轰动的著名擦边球游戏。平凡的主人公被爱天使的弓箭误射中，变身为全校女生爱慕的对象，身陷于各种飞来艳福。游戏的玩法类似于《死亡之屋》，只不过“敌人”是由 4 名女主人公加 66 名其他女生组成的庞大后宫图。玩家要在女生们亲近你之前将其“射”退。每个女生都有不同的弱点，射中弱点可以“一枪爆头”。满足特定条件还可以发动升天模式，近距离与女生接触，极为邪恶。游戏的画面素质很差，人物建模也很简陋，不过视角相当自由，可以说是完全靠“卖肉”来吸引玩家，玩家还可以购买 DLC 来为女生换装。PS3 版将于 2012 年推出。

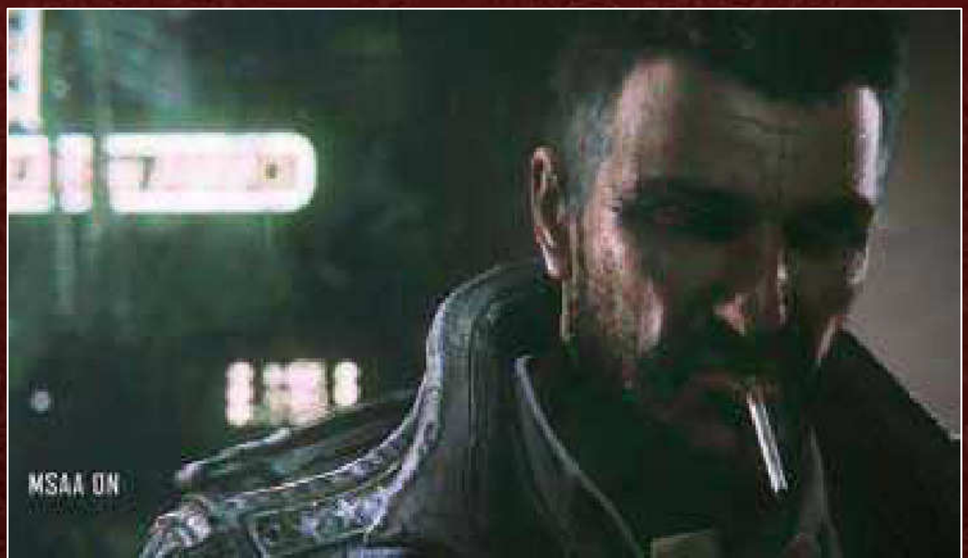




## 二月 FEBRUARY

**2月7日** 由于音乐游戏市场的崩溃，MTV Networks 宣布其旗下的 MTV Games 已经停止运作。

**2月10日** Activision Blizzard 召开投资者会议，宣布取消《吉他英雄》部门，取消多款游戏，并裁员 500 人左右。



**2月11日** 英国媒体报道，Activision Blizzard 正准备收购 Take-Two。

**2月14日** 索尼宣布 PS2 累计出货量突破 1.5 亿台，成为历史上第一部突破 1.5 亿销量的游戏机。因《Blur》等游戏销量不佳，Activision Blizzard 决定关闭《世界街头赛车》开发商 Bizarre Creations。

**2月18日** 日本 AOU2011 街机展举办，本届展会的亮点是 3D 街机游戏与格斗游戏。

**2月25日** 可能是为了迎战即将到来的 3DS，SCE 美国分公司宣布 PSP 从 2 月 27 日开始降价 40 美元。

**2月26日** 3DS 于日本首发，首批发货量 40 万台，两日内实际销量 37 万 1326 台。






任天堂供货充足，并未出现大规模缺货。3DS 发售后，关于裸眼 3D 的负面报道开始大量出现。

**2月28日** 欧洲海关宣布已扣留数万台运往荷兰的 PS3。由于 LG 赢得专利侵权案初步胜利，PS3 正面临在欧洲被禁售的危机。

**2月28日** 历时 5 天的 2011 游戏开发者大会（GDC）在旧金山举办，独立游戏、智能手机与平板电脑游戏在本届 GDC 上大放异彩。Epic Games 展出了次世代游戏 DEMO“撒玛利亚人”。

## 白骑士物语 教义战争

★★☆☆☆ UCG 评分：18

PSP | 白骑士物语 — episode.portable — ドグマ・ウォ－ズ | 日版 | 2月3日
SCE | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：纱迦



由 Level-5 开发、SCE 代理发行的《白骑士物语》系列”首次在 PS3 以外的主机上登场！本作的故事发生于 PS3 上两作的一万年前，也就是在系列世界观中占有重要地位的教义战争时代。和 PS3 上的两作一样，玩家在游戏中扮演的是一名自定义角色，作为列车部队的成员身分来体验这场上古大战。游戏同样强调联机，但单机的要素依然丰富，只是剧情方面比较薄弱。游戏提供了 AdHoc 和 WiFi 这两种联机方式，最多支持 4 人合作，玩家角色可以在战斗中变身为强大的圣柜骑士，很具特摄片风格。本作还可以和 PS3 版《白骑士物语 光与暗的觉醒》进行联动。



## 超时空要塞 三角边境

★★★☆☆ UCG 评分：–

PSP | マクロストライアングルフロンティア | 日版 | 2月3日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：九兵卫



《超时空要塞 三角边境》是系列登陆 PSP 平台的第三款游戏作品，游戏总体玩法与前两作类似。在本作的新要素“学园模式”中，玩家可以从主角早乙女・阿尔特的视角来感受原作中的学园生活，既能与歌姬们进行交流，也能体验作为驾驶员的成长过程。学园模式中成长的驾驶员，在竞技模式（キャンペ－ンモ－ド）内同样能够使用。竞技模式收录了历代《超时空要塞》系列”的机体。此外游戏的另一大卖点在于，除了到前作为止登场的 7 部作品，游戏还全新收录了“剧场版超时空要塞 边境 虚空歌姬”以及“超时空要塞 Macross Ⅱ –LOVERS AGAIN–”这两部作品。



## 胜负师2011年度十佳游戏

- 战国 BASARA3 宴（1121）
- 未知海域 3 德雷克的诡计（1106）
- 火箭鸟 铁汉雄鸡（1031）
- 战神 起源 收藏版（1017）
- 英雄不再 危险地带（0801）
- 无名英雄 2（0623）
- 苍翼默示录 连续变幻Ⅱ（0620）
- 凯瑟琳（0528）
- 漫画英雄对 Capcom 3（0331）
- 真・三国无双 6（0324）



**年度感言** 和前两年一样，我所有的游戏时间都给了 PS3，在我看来养一台主机刚好，毕竟精力有限。这一年称得上是丰收年，共收获白金奖杯 55 座，同时为杂志及《PS3 专辑》贡献奖杯攻略近 40 篇，为工作拿奖杯，也算拿得心安理得，呵呵！十款游戏后面的数字为取得白金或奖杯 100% 的日期，回看一下还是有挺多感慨的。比如最折腾的《凯瑟琳》，痛并快乐着地打了一个多月；而最开心的当然是《未知海域 3》，拿一个神作的白金当是给自己的生日礼物。2011 年末入手了 PSV，从此又重返掌机家用机双修的道路，对于 2012 多彩的游戏人生，我充满了各种期待。

## 逆转检察官 2

★★★★☆ UCG 评分：24

NDS | 逆转检察官 2 | 日版 | 2 月 3 日
Capcom | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：八重樱



《逆转检察官 2》是以天才检察官御剑怜侍为主角的“逆转”续作第 2 部。游戏共计有五大章节，各个章节的剧情均环环相扣，密不可分。同之前的几作一样，玩家仍需要亲自调查案件现场，将遗留在现场的各条线索汇总起来，并对各位证人的证言进行去伪存真的审核，再将有用的线索形成组合推理，从而一步步还原出事件的真相。本作的新系统“逻辑棋盘”可谓是将逻辑推理发挥到极致，带给玩家非同一般的紧张感与成就感，足以令推理爱好者们大呼过瘾。值得一提的是本作的剧情还涉及到了御剑怜侍的父亲御剑信的过去，带领系列老玩家们深入御剑家族的内部，了解更多埋没于历史中的事件。



## 龙珠改 终极武斗传

★★☆☆☆ UCG 评分：－

NDS | ドラゴンボール改 アルティメット武斗伝 | 日版 | 2 月 3 日
NBGI | 格斗 | 无对应周边 | 文：稀饭



随着人气动画《龙珠 Z》的重制版《龙珠改》的推出，其改编的游戏也紧接着登陆到 NDS 平台上。作为一款格斗游戏，本作以非常简单的方式还原了原作高速紧张的战斗，玩家在对战中如果要发动人物的技能或必杀技，除了像普通格斗游戏那样输入指令之外，直接点一下下屏幕对应招式的名称也能使出。除此之外，玩家如果什么键都不输入，角色受到攻击的时候会自动进入防御状态，方便一些不擅长格斗游戏的原作粉丝也能轻松体验本作。游戏初期可选用的角色只有 10 人左右，但随着游戏的进行，可使用角色会不断增加，甚至连“界王”等角色都会加入战斗，娱乐性很强。



## 战国无双 3 Z

★★★★☆ UCG 评分：20

PS3 | 战国无双 3 Z | 日版 | 2 月 10 日
Koei Tecmo | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



本作与 Wii 版《战国无双 3 猛将传》同时发售，从内容上来说两者基本相似，但由于此前的《战国无双 3》为 Wii 独占游戏，所以本作除了收录《猛将传》的内容外，还包括了 3 代的基本内容，相当超值。由于平台进化，本作实现了 720p 下的 60 帧流畅度，这是 Wii 版所不能及的。本作收录了系列史上最多的 40 人参战阵容，和 3 代相比新增了佳拉夏、福岛正则、绫御前这 3 名角色，并为 3 代中 10 名没有无双演武的角色增加了剧情。新增的创史演武、腕试し等模式也相当抢眼。Wii 版虽限于机能而表现略差，但独占的村雨城模式又有进化，而且支持联机合作。



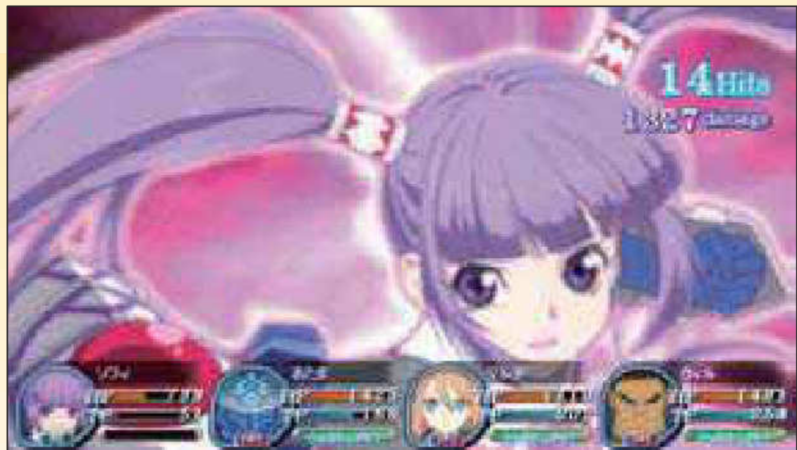
## 世界传说 光明神话 3

★★★☆☆ UCG 评分：无

PSP | テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3 | 日版 | 2 月 10 日
NBGI | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



“《世界传说》系列”是将“《传说》系列”中的人气角色全部齐聚一堂展开冒险的外传系列。本作收录了到《圣恩传说》为止所有“《传说》系列”作品中的大部分角色，总数超过 80 人，其中可操作的角色达 77 人，远远超过前作。玩家能按照自己的喜好设定原创角色的外形和职业，然后与喜欢的原作角色一起组队冒险。全新增加了“レディアント・ドライヴ”系统，发动后玩家可以毫无限制地使用特技或奥义，魔法咏唱时间也会变 0，爽快度大大提升。BGM 制作制作继续由中村和宏、樱庭统、椎名豪担当。首次加入的媒体安装功能令读盘时间大大减少。



## 电击学园 RPG

★★☆☆☆ UCG 评分：无

NDS | 电击学园 RPG Cross of Venus SPECIAL | 日版 | 2 月 10 日
Ascii Media Works | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是作为人气轻小说文库系列“电击文库”创立 15 周年纪念，于 09 年发售的 NDS 游戏《电击学园 RPG Cross of Venus》的加强版。游戏收录了《灼眼的夏娜》、《魔法禁书目录》等多部高人气作品中的主要角色，玩家可以从他们中选出 3 名战斗角色和 3 名辅助角色进行战斗。游戏在前作基础上画面、音乐等各方面进行了强化，原本是一个平面的舞台这次也变成了 3D 舞台。与此同时游戏还调整了角色的能力值和遇敌率等，平衡性得到提升。通关后追加了强化版 BOSS 战和“再挑战”模式，还有全新的最高难度“电击”，令游戏更加耐玩。喜欢电击文库作品的玩家不容错过。



## 凯瑟琳

★★★★★ UCG 评分：27

PS3/X360 キャサリン 日版 2月17日
Atlus 动作冒险 无对应周边 文：胜负师



Atlus 第一款高清平台作品，同时也是2011年最具话题性的游戏之一。本作宣传初期以香艳的成人要素大打擦边球，但让人意外的是其主要玩法居然是推箱子爬楼。与一般益智游戏不同，本作除了有一套精巧完备的规则，还增加了具象化的时间限制，下层不断崩塌以及BOSS步步紧逼，都会让玩家体验到命悬一线的紧张与刺激。除了需要大脑不停运转，还需要不亚于动作游戏的操作强度，记忆力、反应力、熟练度、运气缺一不可。如果不能很好地理解规则，掌握实用技巧，那么仅普通难度就有可能让人叫苦不迭。本作有一部分传统文字冒险游戏的流程，其剧情与游戏方式一样诡异，男主角不可思议的艳遇，"劈腿"男子的离奇死亡，挥之不去的噩梦……真相





揭示时虽略显荒诞，但过程中一道道有关爱情观、婚姻观、价值观的选项题，却也能让人逐步理解编剧与制作者的用意——这便是一部关于爱情与人生的启示录。因为可能需要反复失败反复尝试，本作的流程会显得比较长，但只要获得最高评价就可以跳过爬楼关卡的设定大大方便了玩家对多结局的收集，也有利于一些分支的完成。HARD 难度的关卡与 NORMAL 相比会有明显区别，难度激增；酒吧里街机迷你游戏拥有表、里共计128个关卡；解决了这些之后还有需要动用全部智慧、技巧和耐心的终极挑战"巴别塔"模式。游戏内容之丰富，耐玩度之高，绝对超越想像，是挑战自我的最佳选择！



▶纠结，挣扎，一次又一次的失败，换来的是成功那一刻最高的满足感！

## 漫画英雄对 Capcom 3

★★★★☆ UCG 评分：26

PS3/X360 Marvel VS. Capcom 3 Fate of Two Worlds 美版 2月17日
Capcom 格斗 无对应周边 文：胜负师



正如副标题一样，游戏精选了两大阵营最具人气的角色聚首一堂，相信大部分玩家都可以找到喜爱的角色。作为一款2D玩法的格斗游戏，本作最具特色的地方就在于华丽的演出效果与爽快度满点的空中连段，游戏与前作一样采用3V3的战斗模式，每名角色都可以选择3种援护模式，在不同的角色组合与不同的援护模式组合下玩家可以打造属于自己的一套专属连段。新增的两个系统让游戏的节奏大大改变，Team Aerial Combo 使空中连段的华丽度提高到一个新的高度；X-Factor 则为玩家提供了一发逆转的资本。游戏还通过 DLC 追加了大量的新要素。推荐给所有喜欢团队格斗的玩家。



## DJ MAX 携带版 3

★★★★☆ UCG 评分：–

PSP DJ MAX PORTABLE 3 日版 2月17日
Pentavision 音乐 无对应周边 文：洛克



本作是韩国著名音乐游戏"《DJ MAX》系列"的最新正统续作，虽然韩文版已于去年10月推出，不过本作引入了《Cosmic Fantastic Lovesong》等几首歌曲的日文版，操作界面也由之前的英韩双语变为日语，因此受到不少喜爱日文歌曲的玩家关注。本作增加30首以上的全新曲目，玩家依然要不断地挑战高难度曲目来解锁隐藏要素。游戏的按键时机要求相比之前作品有所降低，且日文版更容易获得经验，即使是新玩家也能立刻上手。而 Remix 模式的玩法难度甚高，尤其是6.2T难度根本不亚于之前作品的8键模式，足以勾起高手的挑战欲。



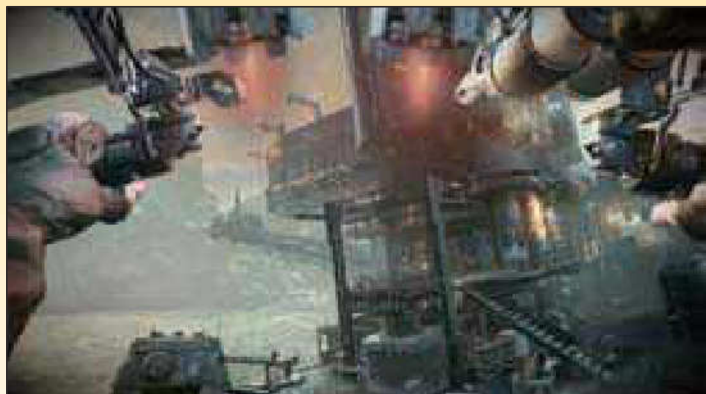
## 杀戮地带 3

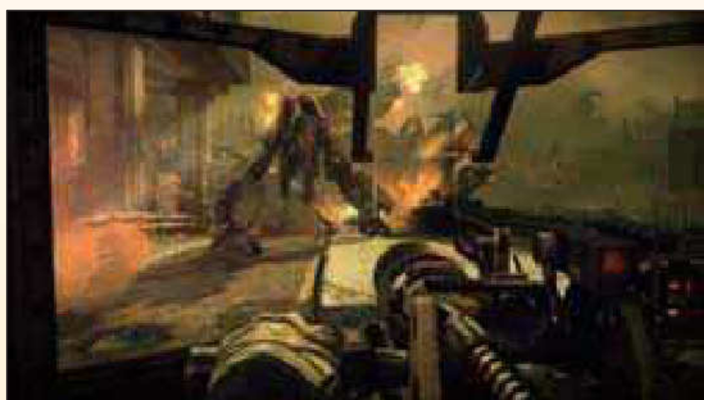
★★★★★ UCG 评分：28

PS3 Killzone 3 繁体中文版 2月22日
SCE 主视角射击 对应 PS MOVE 文：金馆长

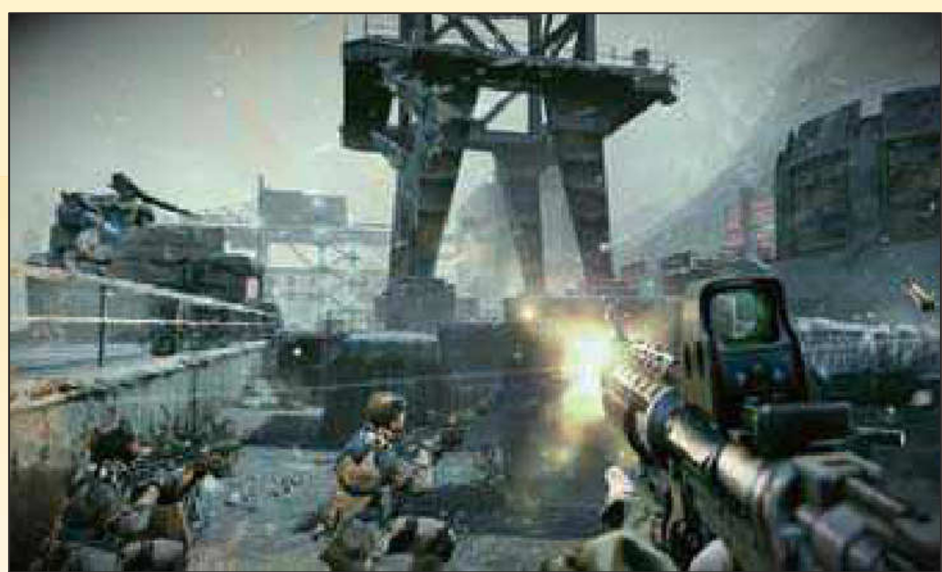


《杀戮地带3》的故事紧接在《杀戮地带2》之后，讲述了在敌人大举反攻的情况下，我军溃败，来不及撤走的士兵在主角的带领下奋起反击最后挫败敌人阴谋的故事。本作战场气氛相当火爆刺激，排山倒海般的敌人、铺天盖地的弹雨和接连不断的爆炸给我们还原了一个真实而残酷的战场。本作中我们做得最多的事情是单兵杀进敌人重兵把守的要塞或者在敌人的重重包围中杀出一条血路，玩家们可以充分地感觉到什么叫做"身陷重围"以及"孤军奋战"。本作的剧情表现力非常强，最后阶段摧毁敌人大型兵器的战斗爽到了极点。本作的射击手感进行了调整，比较接近大家熟悉的"《使命召唤》系列"的射击手感，利于玩家上手。除了精彩绝伦的单





机游戏部分，本作的网战部分也非常出色，五大职业（工兵、枪手、特战兵、侵略兵和医务兵）不同的装备和技能决定了他们不同的职责和位置。五个职业的优点和缺点都很明显，只有互相配合才能赢得战斗。很多职业杀人的能力并不出色，但是拥有诸如隐身、治疗、变身为敌军的特殊能力，可以从方方面面帮助我军赢得胜利。在本作的网战模式中人气最高的"战区"模式和"作战行动"模式中，最终目的都不是击杀对手，而是想方设法达成战略目标。一味追求杀人而不积极攻取战略目标的个人英雄主义往往会导致全队的失败。习惯了杀人=胜利的玩家需要重新认识战斗的真正意义。



▶战友是我们在敌人的包围圈中活下来的重要保证。

## 骑士契约

★★☆☆☆ UCG 评分：18

PS3/X360 | Knights Contract | 美版 | 2月22日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：华尔兹



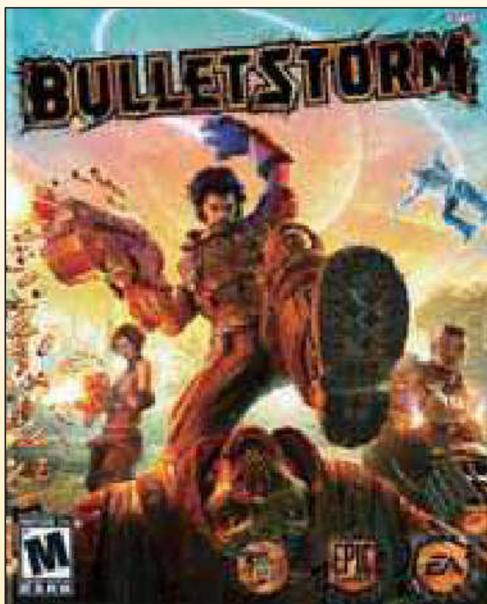
本作是一款以中世纪欧洲为背景，有关于魔女的动作游戏。游戏最大的特色为双人合作战斗，大块头不死主角与美丽魔法女巫之间的合作战斗堪称本作的最大卖点。游戏中玩家可以利用与女巫之间的各种组合技来华丽地击破敌人，后期不少技能十分强力，充满爽快感。本作在不同难度通关的情况下可以获得多个不同的隐藏服装以及隐藏魔法。游戏会根据玩家选择版本的不同在部分内容上有所区别，比如美版中的断肢、出血在日版中是看不到的。缺点是游戏最高难度下的 QTE 要求过高，要求的不仅仅是反应，即便背版都难以通过。其次便是场景重复率过多，容易迷路。



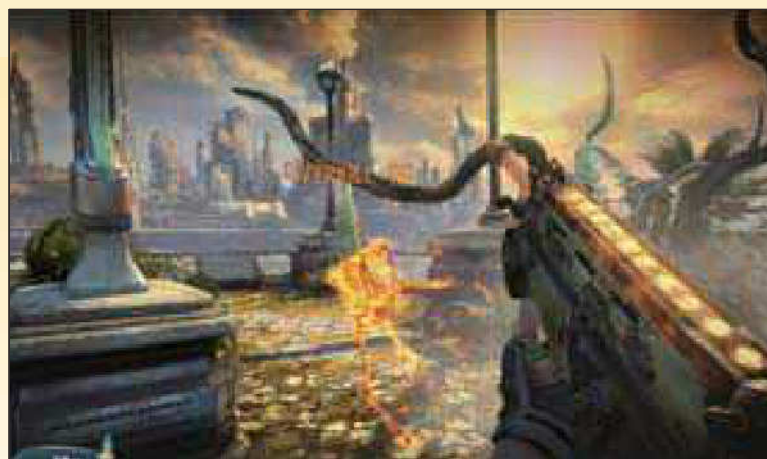
## 子弹风暴

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3/X360 | BulletStorm | 美版 | 2月22日
EA | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：天行者



由 Epic 开发的本作由于变成跨平台游戏而备受关注，而实际制作游戏的 People Can Fly 也确实参与过“《战争机器》系列”的开发工作。游戏和时下大多数同类游戏不同，光打死敌人不是目标，而是要更酷更炫地干掉敌人。游戏中玩家要利用自己的独特武器来攻击敌人，越是将敌人打得血肉模糊、粉身碎骨就越能拿到高分，然后借此来强化角色或解锁新的攻击手段。游戏的单机流程充满了精彩的动作场面和电影式的惊人演出，将虚幻引擎 3 最新版的特性显露无遗。而且游戏还收录有联机模式，同样是强调花样百出的杀人手段，为追求高分和排名的玩家带来完全不一样的感受。



## 魔界战记 4

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3 | 魔界战记ディスガイア 4 | 日版 | 2月24日
日本一 | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：九兵卫



有着史上最凶 SRPG 之称的“《魔界战记》系列”是日本一在玩家中知名度最高的系列作品，该系列的最新作《魔界战记 4》时隔前作三年多终于在 PS3 再度登场。游戏在画面以及系统方面均有进化，角色点阵图的清晰度大幅提高，诸如道具界、角色界等系统依然是玩家的时间杀手。系列特色之一的各种恶搞元素在本作中也比比皆是，故事流程诙谐而有趣。游戏在发售后推出了众多对应新角色的DLC，其中不乏系列作品中的人气角色以及来自日本一其他作品中的人物。而在 2011 年 8 月以及 10 月，日本一还先后推出了中文版以及追加新章节与 DLC 的“风华 &desco 篇”，同样值得一玩。




## 符文工房 海洋

★★★☆☆ UCG 评分：—

PS3/Wii | ルーンファクトリー－オーシャンズ | 日版 | 2月24日
MMV | 模拟经营 | 无对应周边 | 文：八重樱



本作是一款以幻想世界为背景的“牧场物语”新作，也是系列首次登陆 PS3 平台的作品。玩家所扮演的角色拥有阿泽鲁和索尼娅这两个人格，玩家可以选择任意一个性别展开游戏。在幻想世界中，玩家需要乘坐着巨人在海洋上的各个小岛间移动，并通过巨人的力量将岛屿吊起，以便玩家在上面开荒耕种，系列传统的模拟经营要素继续得以发扬光大。除了 SLG 元素外，本作中还包含了 RPG 成分，玩家时不时就会遭遇到怪物的袭击，战斗系统简单爽快，部分怪物还可变成自己的同伴。值得一提的还有本作中的婚姻系统，和心仪的对象反复约会提升好感度，之后求婚成功的话就可以喜结连理、养育子女。



## 遥远的时空中 5

★★☆☆☆ UCG 评分：－

PSP | 遥かなる時空の中で 5 | 日版 | 2月24日
Koei Tecmo | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：八重樱



“《遥远的时空中》系列”是光荣旗下的大人气女性向文字恋爱游戏，剧情均为现代的少女在某种力量召唤下穿越时空回到过去的日本，与一群帅哥们展开各种纠结的爱情故事。本作也不例外，女主角莲水有希本是一名普通的高中生，却被意外地带到了幕末时代，与新撰组及一干志士们一起为了拯救世界守护和平而努力。本次女主角会多次穿越于现代与幕末两个时空间，以削减自己生命为代价化解危机。水野十子老师精美的人设和超豪华的声优阵容依旧是本作的最大卖点，各位传奇般的幕末志士们在游戏中化身为造型迥异的魅力帅哥，尽展温柔浪漫一面，足以令女性玩家们心跳加速。



## 梦幻之星 携带版 2 无限

★★★★☆ UCG 评分：23

PSP | ファンタシースターポータブル 2 インフィニティ | 日版 | 2月24日
SEGA | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：狼来了



本作是“《梦幻之星》系列”十周年的纪念作品。作为《梦幻之星 携带版 2》的资料篇，可继承前作的所有数据。系统方面导入了新种族、转生以及无限任务。面向高手的新种族——暗人类，其原创角色在剧情方面担当着主角一职。新增的无限难度下会出现 200 级以上的怪物，敌人的 AI 得到提高，使得战斗更加讲究职业、技能的搭配以及和同伴的配合。追加武器装备总数达到了令人惊异的 3000 种以上。转生系统得以让角色达到 50 级上限的职业技能，随着职业等级的上升还会出现更多的实用性职业技能。允许 4 人联机的在线模式比前作更流畅，极少出现延迟拖慢的问题。



## SD 高达 G 世纪 世界

★★★★☆ UCG 评分：22

Wii/PSP | SD ガンダム ジ－ジェネレ－ション ワ－ルド | 日版 | 2 月 24 日
NBGI | 策略 | 无对应周边 | 文：洛克



《SD 高达 G 世纪》系列”是由 NGBI 公司出品的策略类游戏，其最大特征和《机战》一样，都是让不同作品中的角色和机体汇集一堂，让玩家体验到梦幻般的对决。作为系列最新作，《G 世纪 世界》不仅在前作《G 世纪 战争》的基础上追加大量新机体，收录了超过 50 部作品于其中，供玩家使用的驾驶员数量更是超过 300 名。新增的“世纪破坏”模式是本作的核心要素，本系统建立在胜利条件的基础上，并对其加以更加苛刻的限定，可以给游戏带来更大的挑战性。在世纪破坏时其他作品的人物会乱入到原本的故事之中，无论是敌人增援还是我方同伴皆有可能。



## 偶像大师 2

★★★★☆ UCG 评分：23

X360 | アイドルマスタ－2 | 日版 | 2 月 24 日
NBGI | 模拟育成 | 无对应周边 | 文：纱迦



玩家要扮演一名新手制作人，以让自己培养的三名偶像获得象征娱乐界最高荣誉的 IA 赏而奋斗。本作的最大特色便在于独具匠心的玩法，目前还没有任何模仿者。女孩子栩栩如生的表情和精彩的歌舞表演相当抢眼。但和大受好评的前作相比，本作可谓既有进步又有退步。画面方面的进步相当惊人，而且最多支持 5 人同台表演。角色方面增加了原 PSP 版的两名偶像，但有 4 名偶像仅作为竞争对手出现。前作的网络对战模式被完全删除，因此游戏的对战系统也有新的变化，总的来说更适合单人，但耐玩性不足。游戏的 DLC 和前作一样丰富，每月都有新歌新服饰等着玩家掏钱，跳坑需谨慎。



## 超级街头霸王Ⅳ 3D

★★★☆☆ UCG 评分：23

3DS | ス－パ－ストリ－トファイタ－IV 3D EDITION | 日版 | 2 月 26 日
Capcom | 格斗 | 无对应周边 | 文：胜负师



本作是 2010 年发售的家用机版《超级街头霸王 Ⅳ》的移植版，游戏的移植度很高，但因为是掌机平台无可避免的损失了部分画质。游戏根据 3DS 的特性进行了优化，增加了专用的 3D 视角模式，玩家可以在 3D 视角模式与传统的 2D 视角模式间切换，在对战中也支持 3DVS2D，3DVS3D，2DVS2D 的进行模式。根据 3DS 触摸屏的特性，可以在触摸屏中设置最多 4 个快捷出招键，只要点击屏幕就能快速出招，但使用快捷出招后在对战中平衡性会大幅失衡，因为所有蓄力系角色在使用快捷出招后能无视蓄力时间瞬发出招，如果想要公平对战还是不要使用这一功能为好。



## 莱顿教授与奇迹的假面

★★★★☆ UCG 评分：25

3DS | レイトン教授と奇迹の假面 | 日版 | 2 月 26 日
Level-5 | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：八重樱



这是融合了冒险与推理两大乐趣的“《莱顿教授》系列”的首款对应 3DS 平台的新作，随 3DS 首发登场。故事背景为《莱顿教授与魔神之笛》事件结束一年之后，莱顿接到一封老友寄来的信件，委托他调查蒙特多尔镇中发生的怪异事件真相。在镇上，莱顿将与新的对手“奇迹绅士”频频过招，解开各种谜题的同时一步步逼近真相。玩家还将看到年轻时的莱顿的诸多趣事。谜题依旧请到了多湖辉教授监制，并发挥出 3D 裸眼机能，创造了许多立体视点的谜题，带给玩家们全新的解谜体验。本作中的角色和背景均使用了卡通渲染效果，人物对话时丰富的表情变化让玩家产生欣赏动画般的美感。



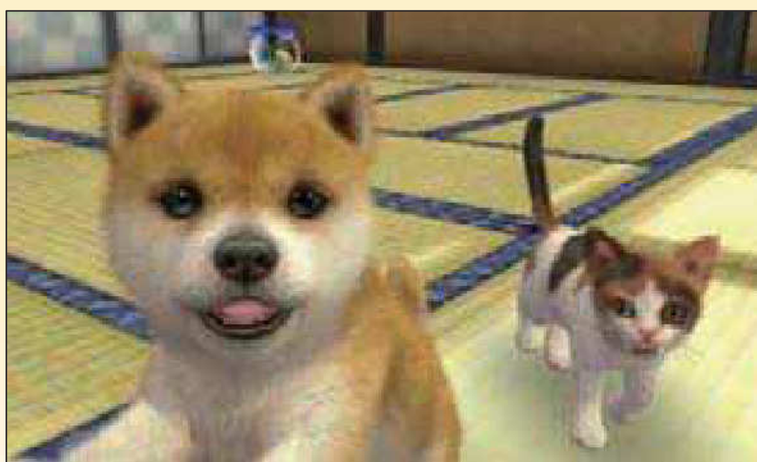
## 任天狗 + 猫

★★★★☆ UCG 评分：26

3DS | nintendogs+cats | 日版 | 2 月 26 日
Nintendo | 模拟育成 | 无对应周边 | 文：八重樱



《任天狗 + 猫》是为 3DS 首发护航的数款首发游戏之一，也是将 3D 裸眼机能发挥到极致的作品。同前作一样，玩家可以在自家中饲养中意的爱犬，以及本作中新增的小猫们，在 3D 画面下，这些动物们将会变得更为栩栩如生、呼之欲出。《任天狗 + 猫》总计有 3 种版本，每个版本中有 9 种犬种可以选择，总计登场的狗狗品种数量多达 27 种，就算只购买其中一个版本，也可通过擦肩通信的形式交换到其他版本中的狗狗。与前作相比，狗狗的毛色更为丰富，动作也更加逼真，并且会记住主人的外貌，时不时地会趴在屏幕上舔主人的脸，非常可爱。在同一屋檐下饲养猫和狗两种动物也是很奇妙的体验。



## 战国无双 编年史

★★★☆☆ UCG 评分：24

3DS | 战国无双 Chronicle | 日版 | 2 月 26 日
Koei Tecmo | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



随 3DS 首发的《无双》原创作品，交出了一份令人满意的答卷。游戏一反传统地没有采用以武将或势力的故事为焦点的作法，改以玩家自创的原创角色来展开剧情。根据战斗结果以及对话选项，玩家与 40 名主要角色的友好度会发生变化，也会令整个日本战国史也出现分歧。本作新增的玩家切换功能，支持玩家通过触控功能在战场上随时切换操作的武将，将战略性提高到了新的层次。而游戏的成长要素、收集要素也颇为丰富，耐玩度有保证。至于 3DS 的最大特征——3D 显示功能，游戏也支持得不错。通过无意识通信还可以下载新的任务，并以擦肩合战的方式与其他玩家分享。



# 三月 MARCH

**3月2日** 岩田聪于游戏开发者大会期间发表基调演讲，公布了3DS的《超级马里奥》新作，并公布3DS影视点播服务。

**3月2日** 苹果公司公布性能大幅提升、最低售价仅499美元的iPad2，iPad价格即日起大幅下调千元人民币。




**3月4日** 索尼在游戏开发者大会期间透露了NGP的最新技术细节。

**3月9日** 索尼宣布平井一夫将从4月1日起升任集团副社长，掌管索尼新成立的"消费产品与服务集团"，业界普遍认为平井一夫是索尼集团CEO最有可能的继承人。

**3月9日** SCEE宣布取消多个新作项目，集中全力完成近期作品。

**3月9日** 微软宣布Kinect销量超过千万，成为"有史以来销售速度最快的电子产品"。

**3月9日** SCE美国分公司市场部主管Peter Dille确认辞职。

**3月10日** 荷兰媒体报道被扣留的30万台PS3已经被放行。

**3月11日** 日本爆发9.0级大地震，游戏产业受到强烈冲击，大批新作延期，部分作品取消，游戏公司积极捐款。

**3月12日** Insomniac公司宣布成立Insomniac Click，负责开发休闲游戏。

**3月25日** Capcom通过《OPM》、《OXM》等欧美杂志正式公开与Slant Six合作开发的《生化危机 浣熊市行动》，该作将从黑暗面角度讲述《生化危机》二三两作的故事。

**3月27日** 3DS在欧美两地陆续上市，纽约联合广场举办官方首发仪式。任天堂表示美国首日销量超过任天堂历史上任何一部掌机。但是根据之后的统计数据，任天堂原定财年内销售400万台的目标远未达成。




## 纱迦2011年度十佳游戏

※ 排名分先后

- 铁血军团 逆袭
- 光环 战斗进化 周年纪念版
- 战争机器3
- COD 现代战争3
- 未知海域3 德雷克的诡计
- 无双大蛇2
- 梦幻俱乐部 ZERO
- 第2次超级机器人大战Z 破界篇
- 最终幻想XIII-2
- 舞蹈中心2

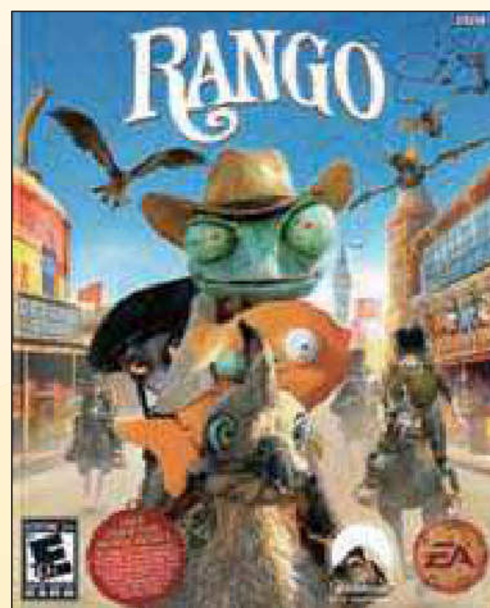


**年度感言** 回顾2011年，最值得纪念的事情当然是结婚，所幸老婆对自己打机还是相当支持的，有时她还会帮忙解解Kinect的双人成就之类的。整年总共入账54000点成就，比去年略低。2012年报名参加了成就大赛，自然要更加努力！另外虽然自己是成就犯，但这并不妨碍我尝试X360平台外的游戏，所有想玩的游戏都玩到了。个人今年最喜欢的两个游戏，一个是延续经典，一个是重制经典，都不是新作。原因在于两者素质令我极其满意，再加上一点感情分，自然就胜过了诸多新作。如今PS3和X360已进入成熟期，相信2012年的好游戏会更多！

## 兰戈

★★★☆☆ UCG评分：-

PS3/X360 | RANGO | EA | 动作 | 无对应周边 | 美版 | 3月1日 | 文：胜负师



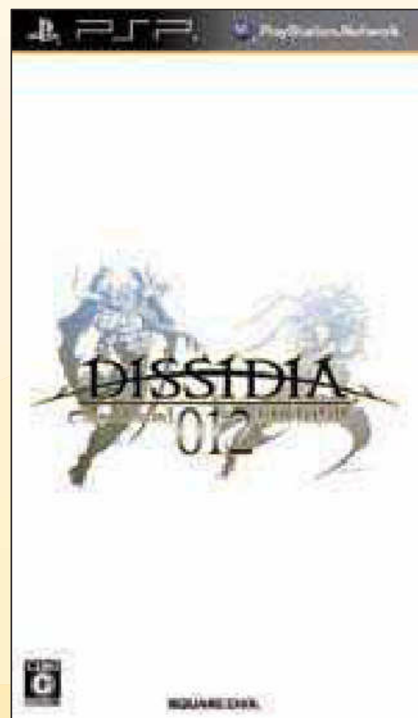

这是一款典型的动画电影改编游戏，但同时也能给玩家以惊喜。本作的主角比较另类，是一条一心梦想成为西部英雄的变色龙。比较意外的是，游戏的剧情与内容和电影原作的关系不大，而游戏的素质也远在同类游戏的水准线之上。本作的风格诙谐，关卡设计生动有趣，具有鲜明的特色，战斗系统也比较讲究，近战、射击、骑乘、潜入、解谜，元素多样，不会有同类游戏的粗糙感。游戏的音乐亮点十足，是典型的西部+墨西哥风，琅琅上口，有洗脑乐的潜质。游戏的难度不高，流程也不长，大概八个小时就能完美，非常适合玩家用于放松和调剂，对奖杯/成就玩家也同样具有吸引力。



## 异说012最终幻想

★★★★☆ UCG评分：24

PSP | ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー | Square Enix | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 日版 | 3月3日 | 文：狼来了




本作基本收录了前作中所有的内容，开始游戏时可以继承前作的大部分内容。剧情讲述了在前作故事发生之前，调合之神与混沌之神间的第12次战争，而前作中没有登场的闪电、蒂玆、尤娜等人究竟为何没有参加最后的第13次战争，在本作中也将给玩家们一个交代。游戏中主要有故事、对战和联机这三大模式，机器待机时可以与朋友擦肩交换对战卡片。由于新角色的加入，使操作角色增至31人。针对前作中被诸多玩家抱怨的平衡性，制作组对原有角色及系统进行了细致的调整，并引入援护系统来鼓励玩家积极进攻，同时也有效地对前作中依赖招式性能而无责任放空招的打法进行了限制。



## 侍道4

★★★☆☆ UCG评分：23

PS3 | 侍道4 | Spike | 动作 | 无对应周边 | 日版 | 3月3日 | 文：华尔兹



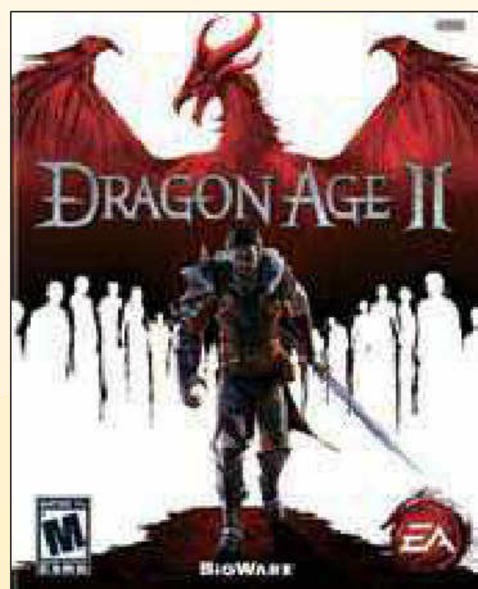

本作是日式沙箱类游戏"《侍道》系列"的最新作，《侍道4》的故事舞台设定在幕府末期，玩家将扮演一名侍，融入到三大势力——攘夷、幕府、外国的故事中，谱写一段属于自己的时代活剧。本作在战斗方面经过了改良，新增杀阵系统以及多种招式华丽的流派。游戏的自由度满点，每一句对话的选择都可能影响到自己的势力走向。本作拥有多达10种的结局，值得反复挑战。除了3大势力外，玩家还可以在达成足够条件后进入最终的隐藏路线，达成真正的结局。游戏中还不乏诸多恶搞逗趣内容，经常使玩家在游玩过程中会心一笑。推荐给喜欢日式沙箱类游戏的玩家。



## 龙之世纪 II

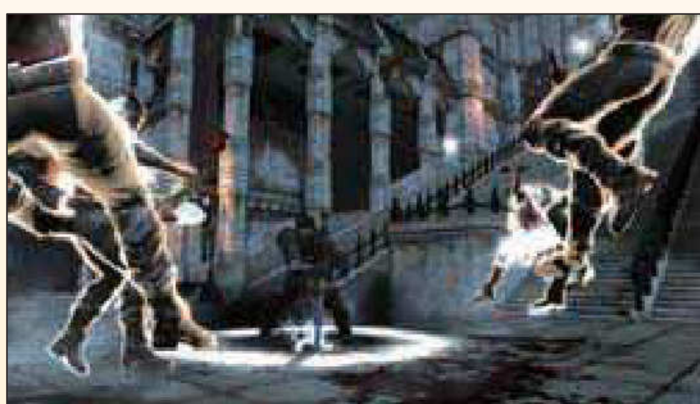
★★★★☆ UCG 评分：25

PS3/X360 | Dragon Age II | 美版 | 3月8日
BioWare | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：金馆长

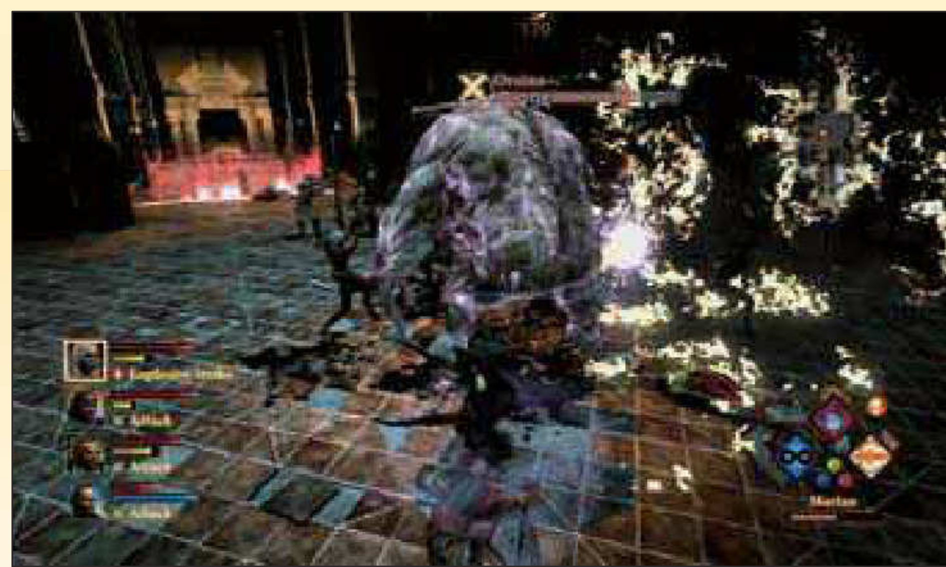


《龙之世纪 II》和前作表面上区别很大，但是实际上依然是一脉相承。本作战斗时候的表现有点像动作游戏，砍杀敌人的爽快感十足。而人物动作也比前作多得多，战斗不再是双方站在原地对打，而更像是在进行一场真正的搏杀。但是实际上影响战斗胜负的并不完全是玩家的操作水平，而是玩家的能力和技能水平，这也是传统美式角色扮演游戏的精髓，《龙之世纪 II》可以用一种比较聪明的方法解决了传统美式角色扮演游戏爽快度不足的问题。游戏中有三大类十八种职业，每个职业有 6 到 8 种技能，每个技能还有两到三种强化方向，可以说，每名玩家手下诞生的角色都是绝对不一样的。游戏的任务指引系统非常体贴，基本上参照着地图指示就能顺利通关，不过体





贴的指示丝毫没有降低本作的探索乐趣，多达一百多个的支线任务足以让玩家乐在其中。作为系列的一贯特色，本作中依然可以通过对话中选择不同的态度来决定任务的完成方式，不同的任务完成方式决定了玩家获得奖励的不同以及接下来的任务走向。本作的同伴也都是有血有肉的人，我们需要积极地和他们交流，完成他们给予的任务，不仅能够提高同伴的友好度，还能让他们习得一些非常独特的技能。而本作中的装备属性也是千变万化，干掉强大的敌人获取最适合自己的装备的过程也让人乐此不疲。可以说，只要你对美式角色扮演有兴趣，就不应该错过本作。



▶和强敌战斗不能一味硬拼，应该仔细考虑一下战术，战术对路可以轻松获胜。

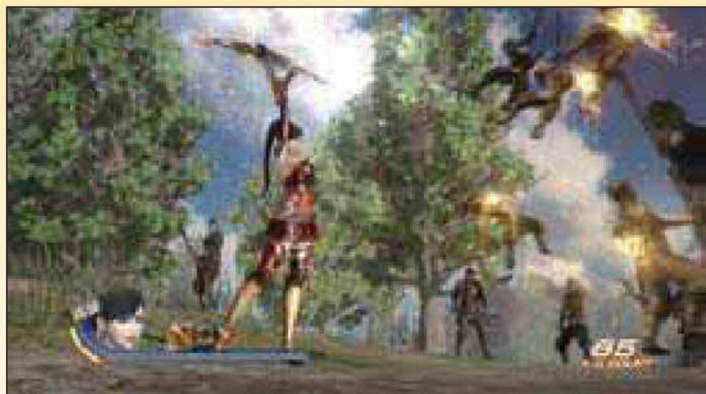
## 真・三国无双 6

★★★☆☆ UCG 评分：26

PS3/X360 | 真・三国无双 6 | 日版 | 3月10日
Koei Tecmo | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



系列第 6 作再次回归了传统的 C 技系统，算是对 5 代的拨乱反正。这次游戏的最大特征是增加了晋势力，由此诞生了一大批新的人气角色如王元姬、司马昭。本作的可使用角色达到了惊人的 62 名，为当时系列之最。游戏采用了可自由更换武器的设定，每名武将可以同时携带两把武器上战场并自由切换，而且在战场上可以随时打开菜单更换这两把武器。本作也称得上是革新的一作。对应 3D、支持在线合作都是新的尝试（掌机作品除外）。更换引擎后，游戏引入了无缝衔接技术，即战场上发生剧情时游戏依然正常进行。每场战斗开始时玩家会身处阵营，可以与同袍对话或购买武器。但读盘时间较长是其弱点。游戏还推出了大量 DLC，内容包括音乐、





武器、服装等等。

本作虽然是跨平台游戏，但亚版和日版只有 PS3，X360 版仅在欧美地区推出。由于 X360 版锁区的缘故，国内很难见到。欧美版为英文字幕加英文语音，但可以在 Xbox LIVE 上免费下载日文语音 DLC。值得一提的是本作还有官方中文版，同样为 PS3 独占。

2011 年 8 月 25 日，本作推出了 PSP 移植版《真・三国无双 6 Special》。由于 UMD 容量有限，PSP 版启用了两张 UMD。游戏增加了最大 4 人同时进行的分数挑战模式。此外故事模式支持双打，也可以换其他角色挑战。成长系统也更加便利。

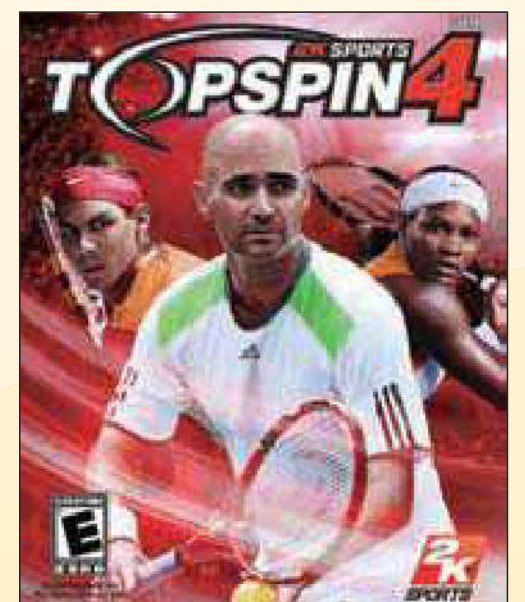


▶本作的故事模式广受好评，不懂日语的玩家一定要玩中文版哦！

## 上旋高手 4

★★★★☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | TOP SPIN 4 | 美版 | 3月15日
2K SPORTS | 体育 | 无对应周边 | 文：华尔兹



《上旋高手》系列”在网球游戏中向来以真实著称，本作也不例外。《上旋高手 4》一共收录了如今网坛中 25 位球员，游戏的瑕疵在于不少球员面部有点崩坏，难以识别。但各名球员的动作达到了几可乱真的地步，从每个球员的挥拍动作乃至球员擦汗等小细节，深刻体现出游戏在动作捕捉方面的优异表现。在比赛过程中，不同的按键对应不同的击球方式，还需要配合蓄力时机回球，推荐给熟悉真实网球的玩家。在生涯模式中可以挑战各种赛事，培养自己的人物一步步获得大满贯。本作在创作角色时可编辑的内容很多，就连庆祝动作都可以自由选择。还可以用喜爱的角色在 PSN、Xbox LIVE 上与全球玩家对战。



## 分裂细胞 3D

★★★☆☆ UCG 评分：–

3DS | スプリンター－セル 3D | 日版 | 3月17日
Ubisoft | 动作 | 无对应周边 | 文：奈落



在 3DS 上登陆的本作很好地继承了系列中以隐秘行动作为核心的玩法，在游玩时要时刻注意光源、声源等一切可能让自己暴露的危险因素，而且在 3D 立体机能的辅助下，潜入的临场感更是前所未有。游戏的提示部分十分人性化，不仅地图以一目了然的 3D 呈现，并且加入了《分裂细胞 断罪》中的立体提示信息，使玩家不会出现“迷路”的情况。游戏很好地利用了触摸屏的操作，除各种便捷菜单外，解谜部分也是基于触摸屏操作精心打造，在切换武器时也可以通过点击屏幕上的武器图标来快速更换，十分简便。另外游戏难度分为三级，对自己的特工水平有信心的玩家不妨挑战一下专家难度。



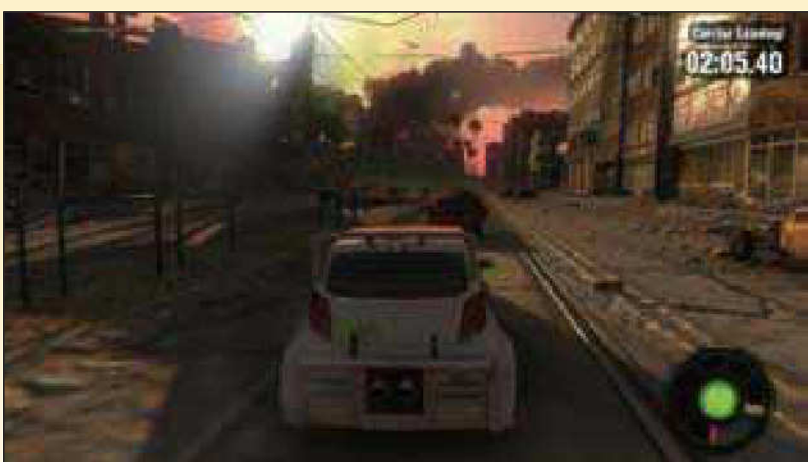
## 机车风暴3 启示录

★★★★☆ UCG 评分：28

PS3 | MotorStorm: Apocalypse | 欧版 | 3月18日
SCE | 竞速 | 无对应周边 | 文：九兵卫



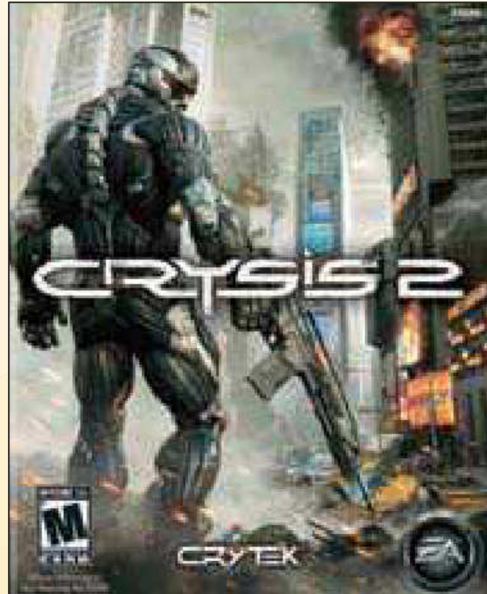
《机车风暴》是SCE为PS3平台一手打造的竞速游戏，系列一直以出色的画面表现以及狂野奔放的刺激体验而被玩家所称道。在经历前两作的“荒野”以及“太平洋裂谷”的主题之后，最新作《机车风暴3》选择了“末世”作为舞台，将一个满目疮痍的残缺世界展现在玩家面前。来自自然的龙卷风、闪电、地震以及来自人为的爆破、导弹、炮击……游戏中的每个关卡都像是一个天崩地裂的修罗场。为了增加代入感，本作还首次加入完整的剧情设定，数字漫画的过场与游戏粗犷的风格相得益彰，遗憾的是，游戏即将发售时恰逢日本遭遇大地震，因此延误了上市时间，不过玩家都能够理解。



## 孤岛危机2

★★★★☆ UCG 评分：27

PS3/X360 | Crysis 2 | 美版 | 3月22日
EA | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：金馆长



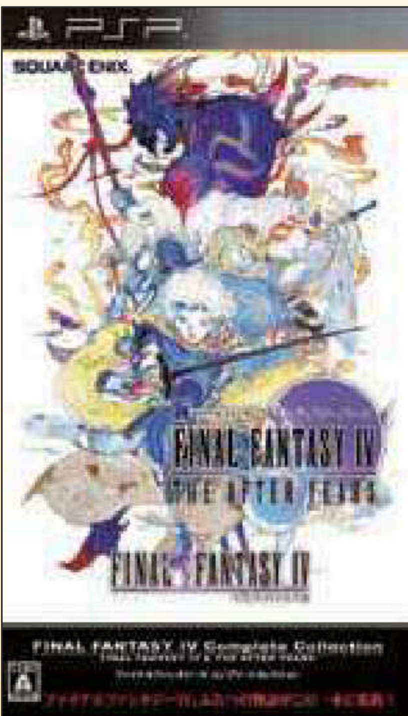
以画面著称的“《孤岛危机》系列”正统续作，画面的确很强，可以算是家用机平台最强级别的画面，无论是光影还是各种物理效果都无可挑剔。射击手感很好，武器种类并不多，但是不同武器之间的细微差别还是能够感觉出来的。纳米盔甲系统算是本作相对于其他射击游戏来说最大的创新，利用纳米盔甲的不同功能，相同的关卡可能会有完全不同的打法，既可以开启盔甲和敌人硬拼，也能利用隐身功能戏耍敌人。纳米盔甲的功能还能通过消灭特殊敌人获得点数进行升级，带给玩家更多的战术选择。网战也是围绕着纳米盔甲的使用展开，合理利用不同的功能才是克敌制胜的关键。



## 最终幻想Ⅳ 完全收藏

★★★☆☆ UCG 评分：22

PSP | ﾌｧｲﾅﾙﾌｧﾝﾀｼﾞｰⅣ ｺﾝﾌﾟﾘｰﾄｺﾚｸｼｮﾝ −ﾌｧｲﾅﾙﾌｧﾝﾀｼﾞｰⅣ&ｼﾞ･ｱﾌﾀｰ･ｲﾔｰｽﾞ | 日版 | 3月24日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



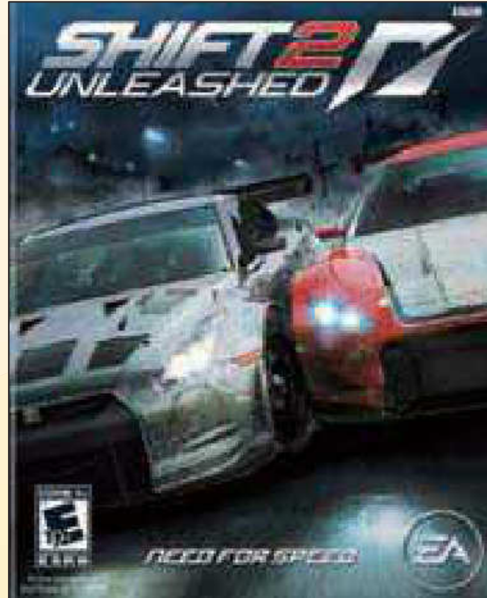
《最终幻想IV》可以说是这个系列中被移植重制次数最多的作品之一，从1991年发售至今复刻重制共12次，横跨了11个主机平台。本作在收录了游戏正篇和手机版新增的后传《THE AFTER月之归还》同时，还全新增加了衔接两个篇章的中章《Iterlude》，填补了剧情上的空白。后传以众多角色为视点了构成多个独立的章节，围绕主线并行推进剧情，玩家必须完成全部章节才能了解故事的全貌。画面保留了《最终幻想IV》原汁原味的风格同时进行了大量优化，利用次世代的技术水平制作的片头CG魄力十足，使得本作毫无疑问成为所有移植版中最出色，最完美的版本。



## 极品飞车 变速2 释放

★★★☆☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | Need For Speed Shift 2: Unleashed | 美版 | 3月29日
EA | 竞速 | 无对应周边 | 文：星夜



这是一款将真实感与暴力感结合的赛车游戏，将撞车瞬间的恐怖真实呈现在玩家面前，同时真实反映车手在极速驾驶时紧张感与恐惧感并存的感受，EA聘请了不少专业车手确保驾驶感受的逼真。为了还原车手驾驶时目睹的一切，本作特别加入了赛车类游戏罕见的“头盔视点”，每一次刮擦、颠簸、碰撞都有更真实的感受，大碰撞时会视线模糊且失去方向感。同时本作更重视“车手间的对决”，有点将FPS融入赛车游戏的感觉。在职业生涯模式中，玩家扮演一位最底层的车手，通过不断比赛获得经验值与金钱，最终目标是成为FIA GT3和GT1锦标赛的冠军，总共收录了40多种赛事类型。



## 圣诞之吻 收藏版

★★★☆☆ UCG 评分：–

PSP/PS2 | エビコレ＋アマガミ | 日版 | 3月31日
角川Games | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：九兵卫



本作是2009年发售的恋爱养成游戏《圣诞之吻》的PSP移植版，同时也是原作追加各种新要素的改良廉价版。游戏的玩法与传统恋爱游戏有所不同，玩家需要在巨大的事件地图内选择不同的行动指令，与不同女生增加好感度的同时也会开启更多新的事件，趣味十足的对话系统以及各种心跳剧情是玩家游戏的动力。《收藏版》相比原作修正了一些BUG，特典出现的条件也简单了许多。令人惊喜的是，本作追加了一个全新的麻将小游戏，包含原创的故事模式以及自由模式，在这个麻将游戏中不仅有本篇中的角色，还有来自《圣诞之吻》姐妹篇《君吻》中的角色登场，FANS不容错过。



## 苍翼默示录 连续变幻Ⅱ

★★★☆☆ UCG 评分：23

PSP/3DS | ブレイブルー－コンティニュアムシフトⅡ | 日版 | 3月31日
Arc System Works | 格斗 | 无对应周边 | 文：狼来了



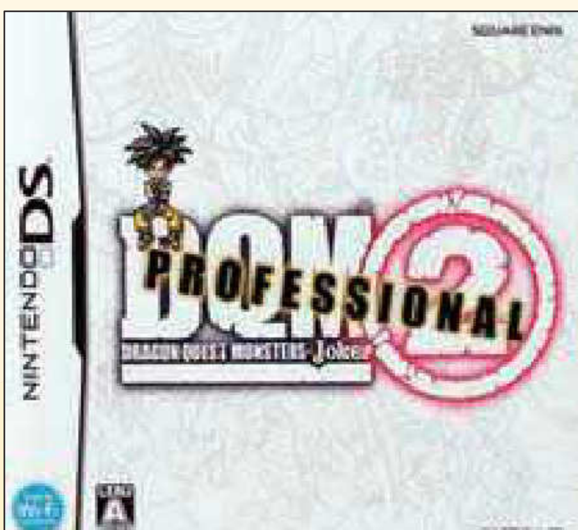
本作是《苍翼默示录 连续变幻Ⅱ》的街机移植版，系统和角色性能完全与当时的街机版同步。除此之外还追加了连家用版上都无法使用的人气角色——魔法少女白金，登场角色的上限增加至18人。游戏的画面华丽，音乐动听，角色的战斗风格鲜明，作为一款FTG有着极高的完成度。游戏设有多种线下单人模式，比如挑战模式里的任务让初尝系列的新手可以找到练习的方向，老玩家也能借此了解到新版本中角色的连段构成、变化以及原有套路是否成立。相比街机版而言，除了加入家用机的大量要素外，掌机版还全新增加了军团模式和深渊模式，即使不进行对战，单机时也有着极高的可玩性。



## 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版

★★★★☆ UCG 评分：25

NDS | ドラゴンクエストモンスターズジョーカー2プロフェッショナル | 日版 | 3月31日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：九兵卫




本作虽然只是一年前推出的《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 》的强化版，但游戏内容却异常丰富。本作新增的百余种怪兽以及大幅调整的技能与配合系统即便是老玩家也依然有很大的挖掘空间。而《专家版》最吸引玩家的地方莫过于新增的“ピピッ岛”剧情。这段处处可见制作小组向GB 版《DQ 怪兽篇》初代致敬的新增章节流程总长 10 小时左右，该章节通关后的 BGM 会变为十几年前初代中特瑞踏上大树国的经典旋律，令无数系列的老玩家泪流满面。此外，游戏还大幅强化了 WiFi 连接网络的对战模式，即便足不出户，玩家也可以世界各地的怪物能手一决高下。



## 火影忍者 疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！！

★★☆☆☆ UCG 评分：－

3DS | NARUTO－ナルト－疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！！ | 日版 | 3月31日
TOMY | 动作 | 无对应周边 | 文：华尔兹




本作是周刊《少年 JUMP》上热门连载漫画《火影忍者》在 3DS 上的新作，由在 Wii 上发行了多款《火影忍者》游戏的 TOMY 制作。本作除了对应 3D 效果体验不同的忍者世界外，各种原著中的忍术透过 3D 效果表现得更加魄力十足。剧情讲述到漫画中五大国结盟，五影将会全部登场。玩家在原创剧情中可以控制漩涡鸣人与五影展开大魄力的战斗，过程中会有原创人物登场。游戏的奥义动画发动效果华丽，整体玩法偏 2D 横轴式，攻关时还可以召唤小樱、佐井、卡卡西等人来进行援护攻击。此外，游戏中可以变成仙人状态的鸣人，吸引了大量原著 FANS 前来埋单。



## 四月 APRIL

**4月1日** Enterbrain 公布上财年日本游戏业界统计数据，产业规模下降近一成，索尼系主机首次全面超越任天堂。

**4月1日** Banpresto 与 Bandai Entertainment Company 合并，成立了全新的“B.B. Studio”。

**4月5日** 04.05 SCE 英国常务董事 Ray Maguire 宣布辞职。

**4月6日** 04.06 Capcom 召开 Captivate 2011 活动，公开“《鬼泣》系列”精英团队全力打造的《龙之信条》，同时还公布了《丧尸围城 2 番外篇》，以及《街头霸王对铁拳》、《阿修罗之怒》等大作详情。

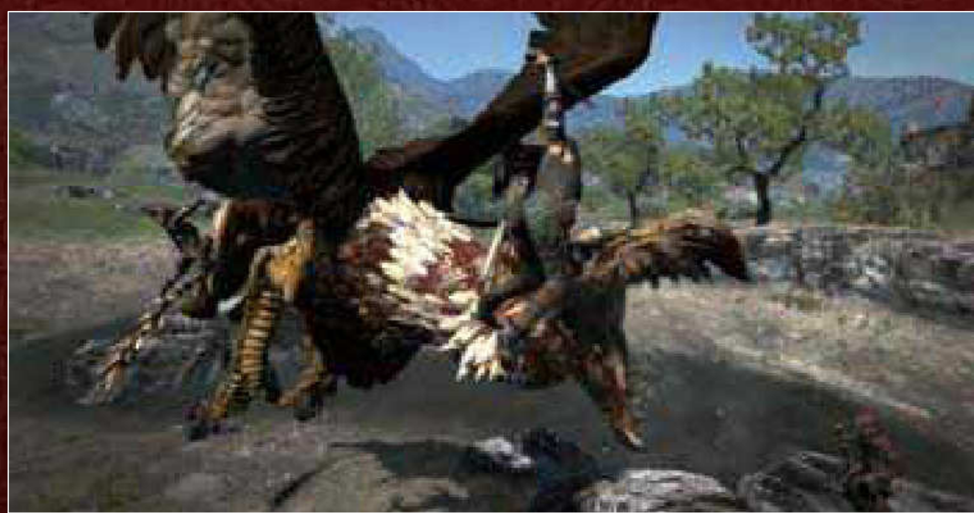
**4月6日**《DQ》掌门人堀井雄二透露《勇者斗恶龙 X》已进入开发后期，详情将于年底公布。

**4月7日** EA 首席执行官 John Riccitiello 在“广告时代会议”中发表基调演讲，透露《战地 3》的广告预算可能会超过 1 亿美元，目标是“打倒《COD》”。

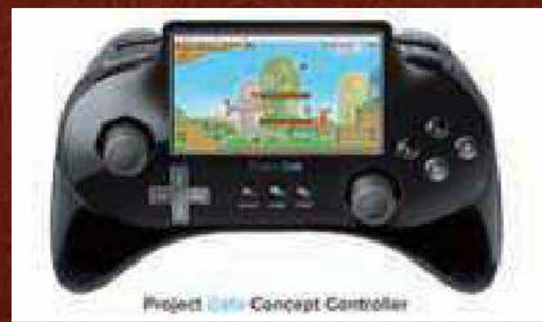
**4月11日** SCE 确认已经与著名 PS3 黑客 GeoHot 和解，今后 GeoHot 将不会再发布任何 PS3 破解信息。

**4月15日** SCE 宣布 PS3 总销量已突破 5000 万大关，游戏累计销量超过 4 亿套。

**4月18日** Wii 在美国开始降价 30 美元。同期关于



Wii 次世代主机“咖啡厅计划”的传闻不断涌现，采用触摸屏式手柄的设计被基本确定。



**4月21日** PSN 遭黑客全面攻陷，开始了长达一个月的断线时期，对索尼网络计划造成严重影响。

**4月24日** SCE 缔造者、前索尼集团社长大贺典雄逝世，享年 81 岁。

**4月24日** 短命的 PSPgo 宣告停产，索尼表示今后将专注于 PSP-3000 与次世代掌机。

**4月25日** 任天堂宣布上财年利润暴跌 66.1%，3DS 销量目标未达成。日本金融界称“Nintendo Shock”正在到来。

**4月27日** 索尼宣布 PSN 黑客事件造成 7700 万 PSN 用户资料可能泄露，其中可能包括信用卡信息。消息公布后，世界各国政府高官出面斥责索尼失职。

## 星夜2011年度十佳游戏



- COD 现代战争 3
- 战地 3
- 未知海域 3 德雷克的诡计
- 刺客信条 启示录
- 上古卷轴 V 天际
- 蝙蝠侠 阿克汉姆城
- 杀戮地带 3
- 狂暴
- 杀出重围 人类革命
- 黑色洛城

**年度感言** 2011 年是世界多灾多难的一年，对于我自己来说，也是不愿回首的一年。据说人类在痛苦与低落之时，更需要娱乐与艺术的慰藉，游戏不失为让人暂时忘却苦恼的良方。《现代战争 3》与《未知海域 3》是本年度个人的最佳游戏，有着好莱坞大片的风范，同时又高于电影，因互动性而带来了更引人入胜的体验。PSV 则是本人心目中的年度最佳硬件，自从 DC 之后，十几年来本人从未因新主机的首发游戏而感到惊艳，《未知海域 黄金深渊》的某些场景确实令人惊艳，今后随着机能的不断挖掘，PSV 的潜力令人期待！

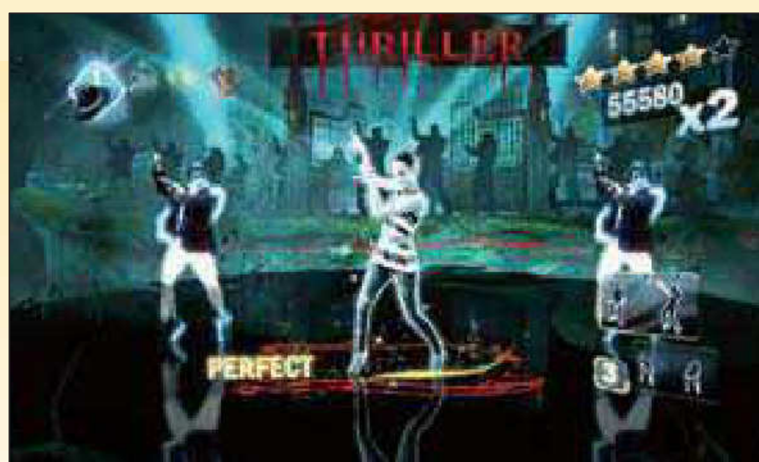
## 迈克尔·杰克逊 梦幻体验

★★★☆☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | Michael Jackson The Experience | 美版 | 4月12日
Ubisoft | 音乐 | PS MOVE/Kinect 专用 | 文：狼来了



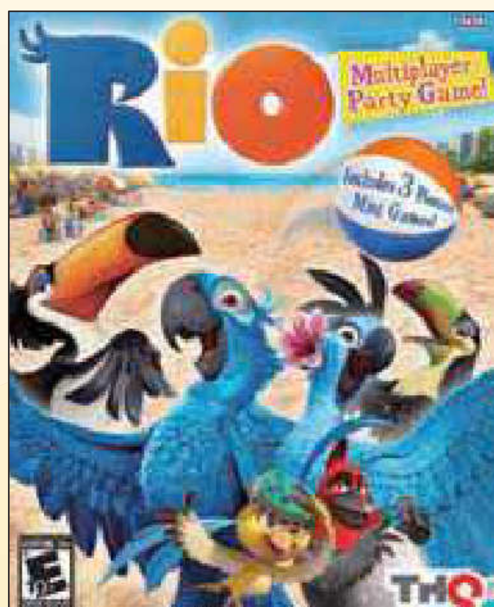

本作从天王的表演与 MTV 中撷取出具备真实编舞技巧的舞步，玩家需利用四肢跳出这些原创的标志性舞步，并从中感受到迈克尔·杰克逊“King of Pop”的歌舞魅力，游戏中收录了近 30 首 MJ 的名曲，支持四名玩家同乐。X360 版可更细致地捕捉玩家的身形和动作，并快速在画面中重现，让玩家化身为天王，以独树一帜的舞姿和形象，在舞台效果及澎湃乐曲的配合下来演绎太空舞步、机械舞等流行音乐，除此之外还能用内置的麦克风演唱。PS3 版拥有独家的直接连结 Facebook 功能，只需简单的操作，游戏中的照片及短片就会被直接粘贴至玩家的 Facebook 相簿中。



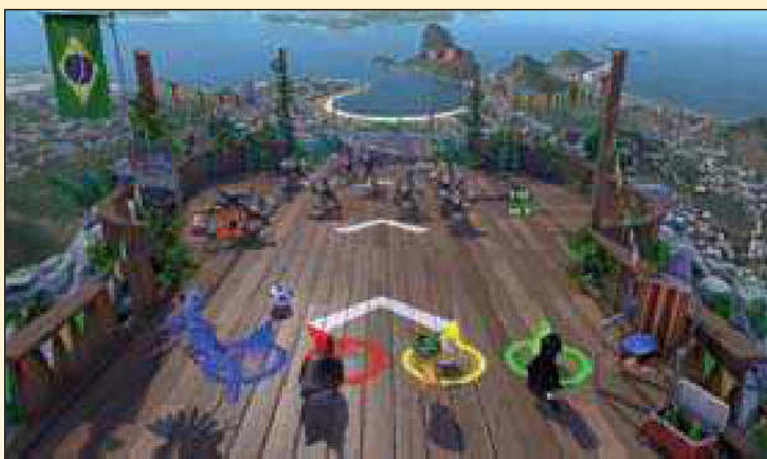
## 里约大冒险

★★★☆☆ UCG 评分：–

PS3/X360 Rio | 美版 | 4 月 12 日
THQ | 动作 | 无对应周边 | 文：洛克



改编自同名动画电影，游戏以众多乐趣十足的小游戏构成，故事模式中有 10 个章节，每一个章节有 3 个关卡，游戏的关卡设置十分丰富，比如射击游戏，考验短期记忆力的记忆游戏，类似《吉他英雄》的音乐游戏等等，这些小游戏在开始前都有详细的提示，并且大都很容易上手，玩起来既轻松又愉快。游戏支持多人游戏，推荐玩家与朋友或家人同乐。另外，游戏是一款半成就 / 奖杯神作，除一个成就 / 奖杯外，约 6 小时就能拿全其他所有成就 / 奖杯，但取得过程的硬件要求较高，需要 4 个手柄的支持，并且最后一个奖杯 / 成就需要用连发手柄挂机约 6 小时，请成就犯 / 奖杯迷自行斟酌。



## 飞行俱乐部 休闲胜地

★★★☆☆ UCG 评分：–

3DS ワンピ－スアンリミテッドクル－ズ スペシャル | 日版 | 4 月 14 日
Nintendo | 体育 | 无对应周边 | 文：稀饭



轻快的音乐，美丽的南国小岛，几种简单易学的飞行道具构成了本作悠闲的游戏风格。游戏共分为“任务模式”和“自由模式”两种模式，在“任务模式”中，有着各种各样难度的关卡在等待着玩家们的挑战，而在“自由模式”下，玩家们可以选择自己喜欢的飞行器在岛内自由飞翔，游戏中还为各位玩家准备了延长游戏时间的“白气球”，为玩家介绍美丽风景的“i 光圈”和不计其数的“收集道具”，想要将其全部收全可不是一件容易的事情哦。由于本作对应的用户群体是休闲玩家，所以上手难度非常低，任何人都可以轻松地进行游戏。而且本作的 3D 景深效果十分出色，场景风光鲜艳夺目。



## 第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇

★★★★★ UCG 评分：27

PSP 第 2 次ス－パ－ロボット大战 Z 破界篇 | 日版 | 4 月 14 日
NBGI | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：金馆长



《超级机器人大战》系列”20 周年献礼作品，虽然是一款掌机平台的游戏，但是画面已经接近 PS2 级别，机体的很多小动作刻画得非常细致，而几乎为每种机体单独制作的击破动画也让人感到诚意满满。全 86 话（算上名称相同但内容完全不同的）的流程厚道无比，至少需要三周目才能走完全部流程。SR 点的设置可以让不同玩家有不同追求，新手也许只想通关，但是老手们一定会挑战全 SR 点获得。游戏的平衡性做得不错，没有明显的倾向性，通过培养，很多角色都能拥有独当一面的实力，玩家完全可以培养一支由自己喜欢的角色组成的部队而不用担心在战斗中举步维艰。




## 女神异闻录 2 罪

★★★★☆ UCG 评分：25

PSP ペルソナ 2 罪 | 日版 | 4 月 14 日
Atlus | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：八重樱



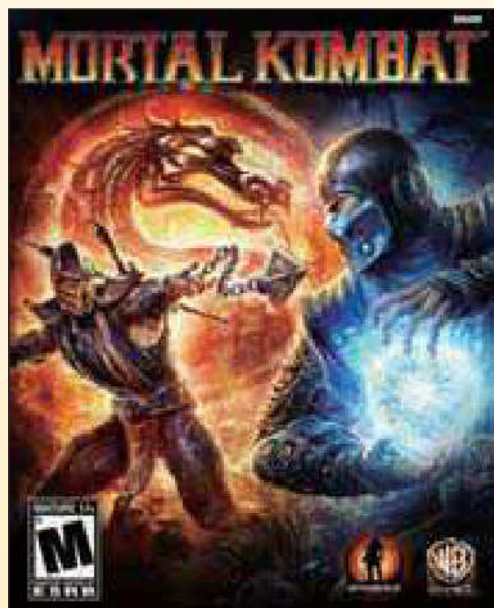
本作是 11 年前在 PS 平台上推出的同名作的重制版，除了片头动画重新制作之外，包括操作、画面效果等细节也进行了改良，令这一经典旧作焕发出了全新的生命力。故事的舞台是有着 128 万人口的珠瑠市，主人公一行人为解开各地涌现的怪现象而使用 PERSONA 的力量与恶魔交战。有趣的流言系统是本作的精髓，合理利用流言可以让事态朝着好的方向发展。游戏所使用的音乐不但有旧版的经典曲目，还包括了不少名曲的 remix 版，相信老玩家们听到后会格外感动。PSP 版新增了“剧院模式”，玩家欣赏完毕影像（即完成任务）后可获得一定的点数提升排名，对今后的战斗也有很大帮助。



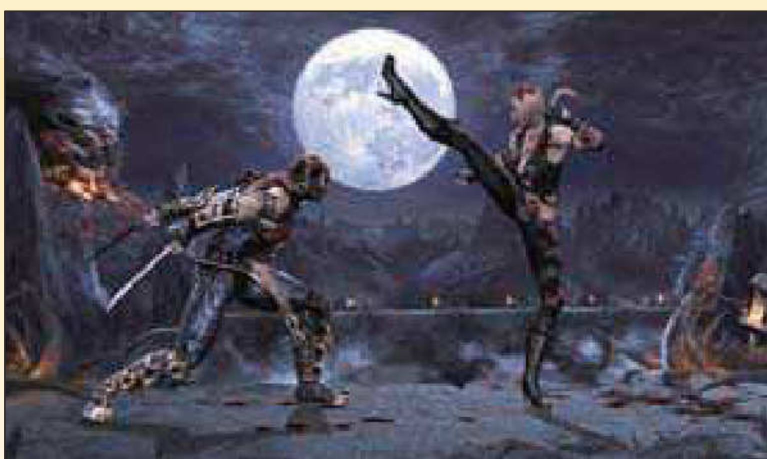
## 致命格斗

★★★★☆ UCG 评分：24

PS3/X360 Mortal Kombat | 美版 | 4 月 19 日
Warner Bros | 格斗 | 无对应周边 | 文：稀饭



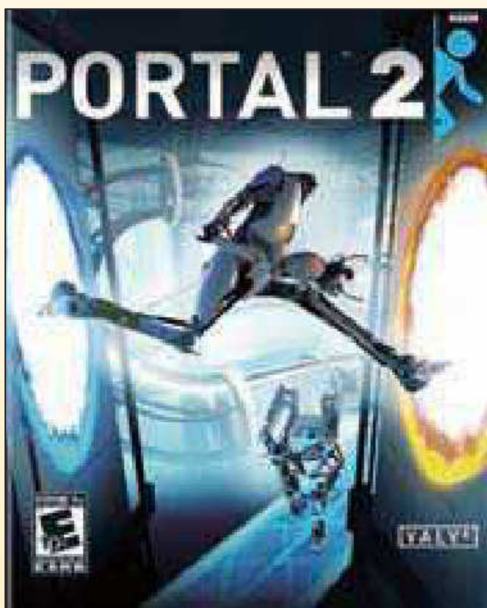
《致命格斗》不知不觉也来到了系列第九作，在使用了虚幻引擎 3 来进一步强化的画面水准，以达到次世代标准的同时，游戏仍然继承了暴力十足却又充满了刺激感的招式碎骨特写和终结技，血腥程度达到了系列史上的最高点，PS3 版还会有《战神》系列的主角奎托斯登场，让玩家可以体验用奎爷残杀对手又或是轰杀这位彪悍英雄的独特快感。游戏的手感仍然偏生硬，对于按键输入的判定相当严格，人物招式演出相当华丽，不过相应地存在硬直大出招慢的情况，与玩家们熟悉的日式格斗游戏有较大的分别。本作中还新增了多角色对战系统，除了传统的一对一格斗，玩家还可以体验到更富有策略性的二对二战斗。



## 入口 2

★★★★☆ UCG 评分：26

PS3/X360 Portal 2 | 美版 | 4 月 19 日
Valve | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：华尔兹



这是一款充分考验玩家智慧的游戏，虽是主视角，但游戏中几乎没有任何战斗场面，取而代之的是大量创意谜题。玩家在过程中通过传送枪在墙上开入口 A 在另一处开入口 B，这样便可从 A 点传送至 B 点。利用这看似简单的原理，创造出无数个令人啧啧称奇的玩法。解开一个个谜题后，玩家会获得巨大的成就感。相比前作，游戏不但大大增加流程长度，还增加了“胶水”，“轨道”等新的要素。双人合作模式流程和单机完全不同，在相互配合的过程中体验不一样的乐趣。游戏的剧情很考究，几个人工智能塑造得饱满到位。游戏自带繁体中文，不过要看懂全部剧情也是需要费一番脑筋的。



## 海豹突击队 4

★★★★☆ UCG 评分：22

PS3 | SOCOM 4: U.S. Navy SEALs | 美版 | 4 月 19 日
SCE | 动作射击 | 无对应周边 | 文：金馆长



海豹突击队是美军精英部队，在本作中玩家将扮演这支精英部队中的一员，和三名队友一起和威胁世界和平的恐怖分子开战。本作的战斗非常贴近真实，我们需要像一名真正的小队长一样制定战术，利用四个人不同的专长解决优势敌人。游戏过程中必须和队友配合好，逞匹夫之勇只能招致失败的下场，而最高难度下队友甚至比我们自己还要强大。网战模式乐趣十足，战斗中玩家们会自然而然地结成小队和敌人对抗，因为只有这样才能收到最好的效果，过于依赖个人能力而单打独斗只能成为敌人的活靶子。战斗的时候要注意和其他玩家做战术配合，比如一部分负责火力压制，另一部分迂回袭击敌人等等。



## 少女巡航机 X

★★☆☆☆ UCG 评分：20

X360 | オトメディウスX（エクセレント！） | 日版 | 4 月 21 日
Konami | 射击 | 无对应周边 | 文：纱迦



本作可以被视为《宇宙巡航机》系列"的最新作，游戏系统基本相同，但玩家控制的"机体"都是由吉崎观音设计的可爱美少女。游戏的玩法是传统的 2D 横版射击游戏，只是采用 2D 人物设定、3D 游戏画面。装备的强化依然是吃强化胶囊，激光、波动炮、分身、无敌等装备都全部健在，另外有独特的爆发系统。算上 DLC，游戏共有 11 名角色可以使用，其能力和装备各不相同，BOSS 角色也很有魅力，甚至还有藤崎诗织。通过收集装备卡，玩家可以自定义武器升级系统，使游戏有越玩越有趣的感觉。游戏支持最大 3 人的合作模式，还可以下载排名榜上高分玩家的回放文件。



## 猛虎！ 高校暴力老师

★★★☆☆ UCG 评分：–

PSP | ガチトラ！ ～暴れん坊教師 in High School～ | 日版 | 4 月 21 日
Spike | 动作冒险 | 无对应周边 | 文：狼来了



本作是一款原创的游戏，讲述了原黑社会干部摇身变成热血教师在高校内与学生们一同挥洒青春的故事，玩家可将其看成是游戏版的《麻辣教师 GTO》。战斗系统以"《喧哗番长》系列"为基础并作出了改进，采用了全新的 SNB 系统，技能的种类不多，但实用程度和打击感很强。难度可以根据玩家的完成情况进行体贴的调整，即使是动作苦手玩家也可以顺利过关。主线流程一共有十章，每章又穿插着各种支线任务，一共多达九十一个，再加上各种玩法丰富的迷你游戏，游戏的耐玩度有很高的保障。打着"擦边球"口号的小游戏相信也会吸引到不少男性玩家的眼球。



## 女装校园恋曲 2 携带版 两位姐姐

★★★☆☆ UCG 评分：–

PSP | 乙女はお姉さまに恋してる Portable ～2人のエルダー～ | 日版 | 4 月 28 日
アルケミスト | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：金馆长



当年掀起伪娘风潮的名作《女装校园恋曲》的续作。PSP 版移植自去年 6 月推出的同名游戏的 PC 版。游戏发生于前作的两年之后，新的主角是前作主角宫小路瑞穗的亲戚御门千早。相比于 PC 版，本作删除了听雅乐乃和神近香织理两位大人气角色，而把两名配角皆濑初音及柏木优雨扶正成为可攻略角色，让一部分玩家的愿望得到了满足。同时，游戏第五章的剧情也因为角色变更而大幅度增加，系列玩家不可不看。新加入角色的结局都是精心制作的，可以说让这两名角色的爱好者获得了极大的满足。游戏追加了 30 余张 CG，OP 和 ED 也放弃了 PC 版的原曲而重新作曲，可以说诚意十足。




## 最后的约定物语

★★★☆☆ UCG 评分：20

PSP | 最后の約束の物语 | 日版 | 4 月 28 日
Imageepoch | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



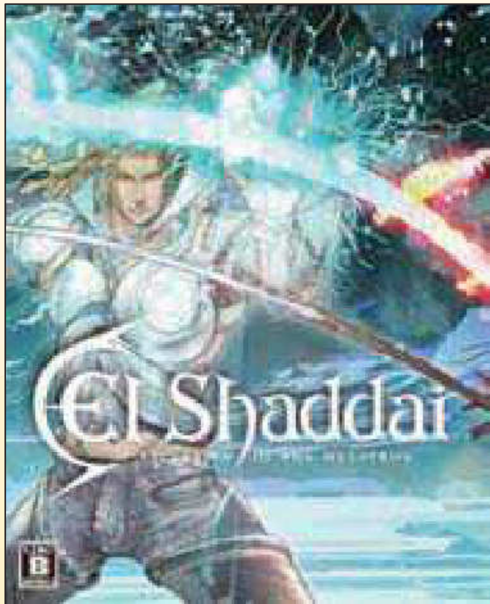
本作是 Imageepoch 推出的传统日式 RPG 游戏，故事讲述了尤古多拉王国的首都突然受到新兴国家的钢机兵袭击，一夜之内 30000 人丧命，在距离亡国前仅剩下的 24 小时内，幸存的国民和王国直属的骑士团 7 名骑士与钢机兵展开对抗。类似于一些 MMORPG 那样，战斗中敌人会根据角色的行动对某名角色产生敌意，如果脆弱的角色吸引了太多敌人的敌意会陷入危险的境地，如何调节对方的敌意保护自己的角色是战斗的重点。剧情以任务形式推进，通过任务中救出的人数能引导剧情往不同方向发展，游戏的结局数量也达到 7 个之多，要全部达成的话游戏相当耐玩。



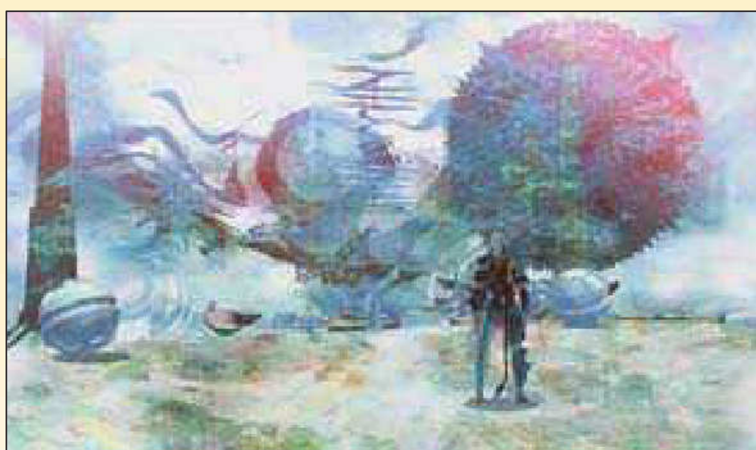
## 幻境神界 大天使的崛起

★★★★☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン | 日版 | 4 月 28 日
UTV Ignition Entertainment | 动作 | 无对应周边 | 文：狼来了



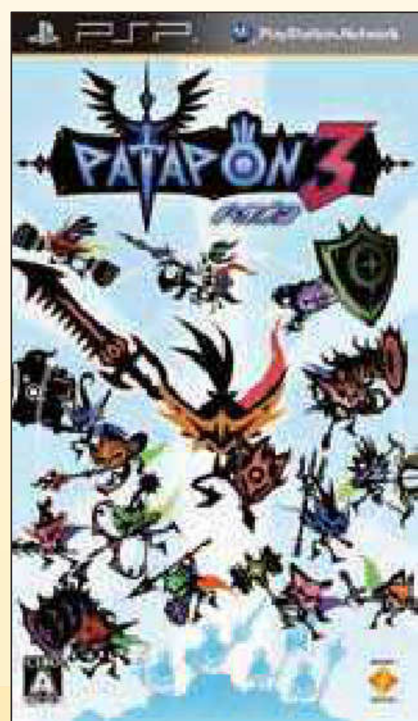
本作的剧情改编自伪旧约圣经《以诺书》的一部分，讲述了由人类升格至天界书记官的伊诺克为了阻止天界的洪水灭世计划，在大天使的帮助下前往人间界追捕堕天使的故事。流程连同序章在内共有 13 章，每章节的关卡风格都各不相同，其中有远古、现世、未来等，玩家除了要扮演伊诺克游走于天界和人间界外，个别章节中还会操控堕天使中的一员在冥界中攻关，关卡的行进方式分为 3D 和 2D 横版两种。游戏中共设有 3 种外形与性能都完全不相同的神之武器，有时玩家还要在空手状态下夺取或净化敌人的武器来战斗，通过简单的按键组合以及长按和蓄力的方式，就能使出各种华丽的连续技。



## 啪嗒嘭 3

★★★★☆ UCG 评分：25

PSP | パタポン 3 | 日版 | 4 月 28 日
SCE | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：狼来了



以音乐节奏指挥啪嗒嘭展开战斗的音乐类游戏《啪嗒嘭》系列”，游戏类型因内容的大幅变化而变更。玩家需扮演一名英雄啪嗒嘭来进行游戏，英雄初始分为枪、盾、弓三种职业，每种职业练到固定的等级后都可以转职为更强力的上位职业，职业的种类多达 21 种。系统较以往作品而言变化较大，战斗时除去旗 PON 外，只有包括英雄啪嗒嘭在内的四名队员参加战斗，队员的筛选及战术的运用都变得相当地重要，行军时任何一名队员掉队都极有可能导致团灭，游戏的难度也因此提高了不少。敌人新增了个性十足的暗黑英雄，他们拥有我方所无法使用的各种技能。本作还推出了官方中文版。



## VR 网球 4

★★★☆☆ UCG 评分：22

PS3/X360 | Virtus Tennis 4 | 欧版 | 4 月 29 日
SEGA | 体育 | 对应 Kinect | 文：华尔兹



SEGA 的《VR 网球》系列”最新作，游戏最大的新要素是加入了动量绝技系统（Match Momentum），根据每名球员自身的特色，增加蓄力槽，蓄满之后可以击出强力回球。比如擅长发球的罗迪克在发球时可以增加蓄槽，纳达尔则为相持球越多蓄得越快。此外改良后的 WORLD TOUR 生涯模式类似大富翁的棋类游戏，根据不同的走势影响自创角色的发展。过程中玩家还可以游玩各种小游戏提高自身的能力，游戏一共收录了 7 种小游戏，每种分为难度不同的几个等级，趣味十足。本作的 X360 版还对应 Kinect，但象征意义大于实际意义，玩家的反应平平。



## 五月 MAY

**5月4日** 任天堂宣布 Wii 从 5 月 15 日开始降价至 150 美元。

**5月7日** 索尼再次宣布推迟 PSN 恢复上线的时间，表示要继续进行更深入地检查与准备。

**5月9日** Capcom 公布财报，由于《MHP3》热销 460 万套，Capcom 创造了业绩新高，财年内 5 款游戏破百万销量。

**5月10日** MMV、AQ Interactive 与 Liveware 宣布将于今年 10 月合并，成立 Marvelous AQL。

**5月10日** 微软宣布以 85 亿美元收购 Skype，今后 Skype 网络电话服务将融入 Xbox LIVE。

**5月11日** NBGI 在迪拜召开记者招待会，公布了《灵魂能力 V》以及 CG 电影版《铁拳 血之复仇》，NBGI 众多新作的发售时间与销量目标确定。



**5月14日** 和田洋一对 SE 上财年巨额亏损的原因进行说明，并表示将在几年内使大作品牌数量翻番。

**5月17日**《黑色洛城》发售后获市场强烈反响，Take-Two 股价大涨 8%，达到一年来最高点。

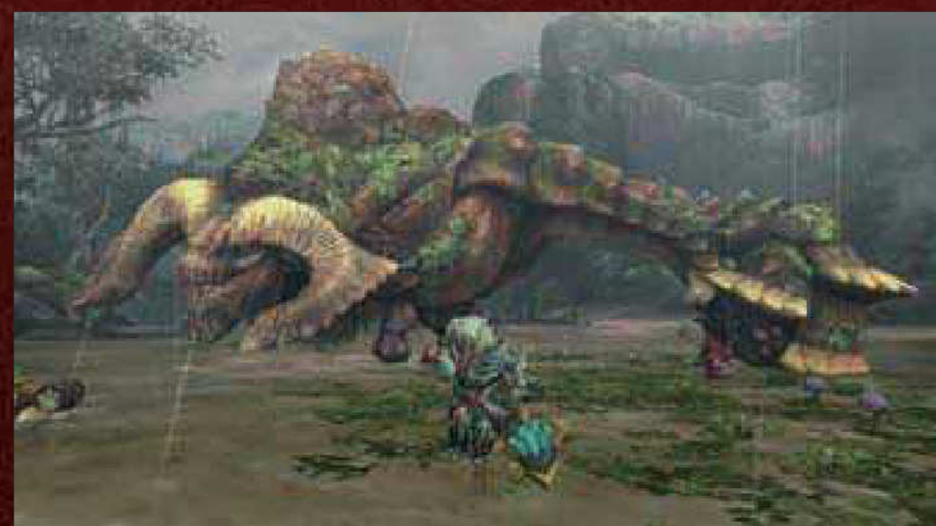
**5月22日** Capcom 举办庆祝活动期间突然宣布《怪物猎人 携带版 3rd HD 版》将于今年夏季登陆 PS3！同时将 PSP 游戏全面高清化移植的“PSP Remaster”计划浮出水面。

**5月23日** 索尼集团宣布上财年巨额亏损 2596 亿日元，地震与 PSN 黑客事件分别造成 1500 亿和 170 亿日元的损失。不过游戏部门实现可观利润。

**5月23日** 美国微软启动购 Windows7 电脑送 X360 的大优惠促销活动。

**5月26日** 日本微软展开买 X360 送《怪物猎人 边境》促销活动。

**5月27日** 来自法国的传闻称 NGP 规格将缩水，内存与显存减半，取消内置 16GB 闪存，售价 250 美元起。



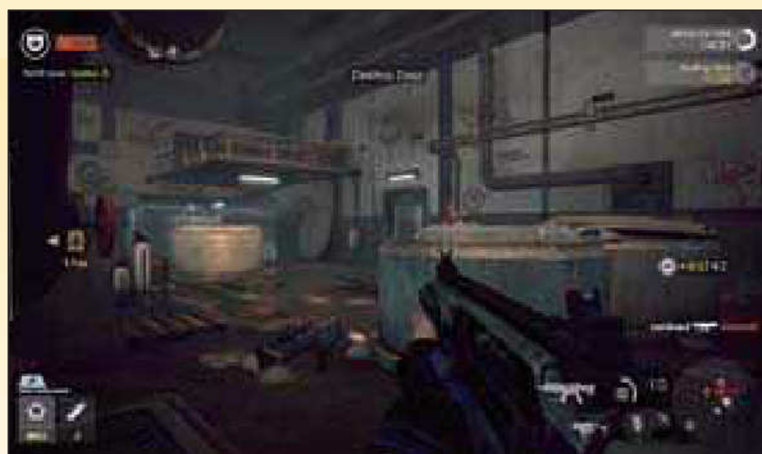
## 边缘战士

★★★☆☆ UCG 评分：19

PS3/X360 | Brink | 美版 | 5 月 10 日
Bethesda Softworks | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：稀饭



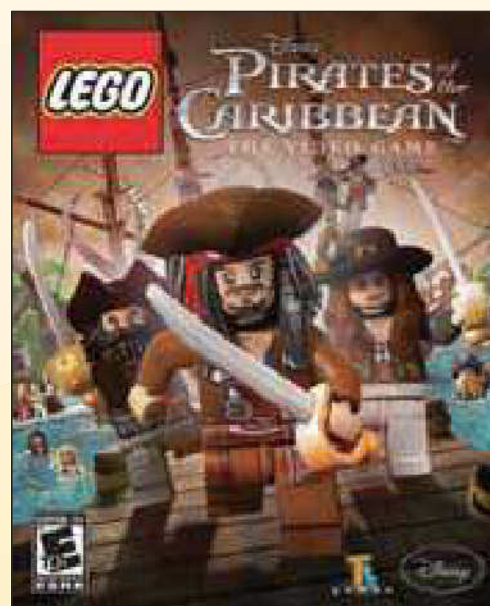
《边缘战士》的故事发生在一个名为“方舟”的海上都市中，城市的警卫队正在与一群意图毁灭方舟的抵抗军交火，冲突迅速蔓延到整个城市的每一个角落。本作的角色分为三种体型，瘦削型的角色能够最大程度上利用游戏中的跑酷移动系统，但很脆弱，壮硕型的角色则相反，机动能力差，抗打击能力强，普通型角色则能力平均。游戏中的人物装备和枪械设计都富有未来感，还有四种职业供玩家选择，并且可以在战斗中于特殊装置处切换，每种职业的特点都非常明显。在联机对战时，玩家可以因应战况切换自己的职业，有策略地完成关卡目标，为队友提供增益效果并最终战胜敌人。



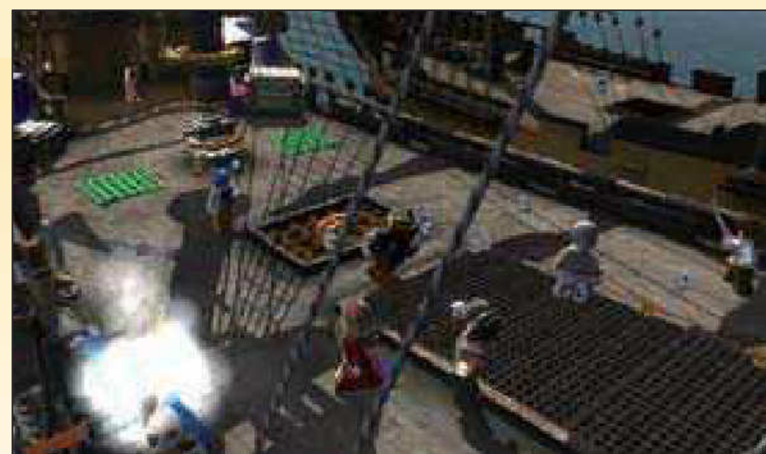
## 乐高加勒比海盗

★★★☆☆ UCG 评分：23

PS3/X360 | LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game | 美版 | 5 月 10 日
Disney Interactive Studios | 动作 | 无对应周边 | 文：稀饭



本作涵盖了《加勒比海盗》电影系列”中四部电影的剧情，并且有 70 位以上的角色以乐高积木小人的模样登场。和以往的《乐高》系列”作品一样，玩家需要穿梭于四部电影中的经典场景，破坏一切碰到的物体，寻找各种收集品，顺便解开一些简单的谜题。游戏中不同的角色会拥有不同的能力，玩家可以随时切换。玩家能够体验到许多在电影中会出现的名场面，不过是以《乐高》系列”特有的搞笑方式。游戏还支持单机双人合作，游戏会智能地随着玩家在地图上的位置而调整屏幕的分割方式，两人并肩作战可以更快地解开谜题。在游戏大厅中，玩家还能够与朋友进行经典的海盗决斗。



## 凉宫春日的追想

★★★☆☆ UCG 评分：24

PS3/PSP 凉宫ハルヒの追想 日版 5月12日
NBGI 文字冒险 无对应周边 文：九兵卫



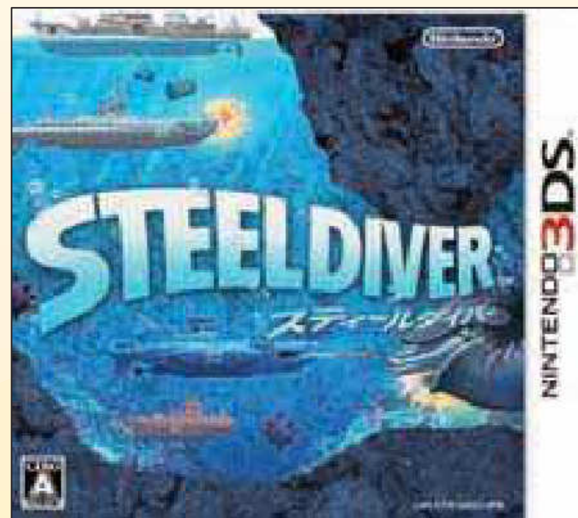

2011年是凉宫热潮再次袭来的一年，紧接着跳票多年的《凉宫春日的惊愕》全球发售（含中文版）之后，NBGI就给PSP和PS3玩家带来了这部素质极高的《凉宫春日的追想》。本作的剧情紧接着备受好评的《凉宫春日的消失》之后，故事为完全原创。因为一个小小的偏差，阿虚被再次卷入一个本不存在的平行世界。玩家需要利用名为"次元书签"的特殊道具在48小时不断重复的时间线上反复跳跃，只有这样才能触发不同的时间以修复时间轴上的"坏道"，最终令整个世界回归正常。游戏为FANS准备了十余个结局，巨大的文字以及语音量也非常充实，凉宫迷千万不要错过。



## 钢铁潜艇

★★★☆☆ UCG 评分：24

3DS STEEL DIVER 日版 5月12日
Nintendo 射击 无对应周边 文：华尔兹




本作是《马里奥》之父宫本茂开发的一款3DS作品。游戏以海战为题材，玩家可以利用3DS的特性来操控潜艇，用模拟的方式进行海战。游戏中一共有三种类型的潜艇可以使用，每种潜艇性能各异。游戏拥有两种模式，玩家在横向操作的过程中需要调整潜艇航行的深度以及速度，灵巧地在海中航行，躲避鱼雷以及敌人的进攻，操控起来难度不低。而在第一人称"潜望镜"模式中，利用3DS的景深效果，可以体验更加真实的海战。游戏的任务模式只有8关，感觉稍有些不过瘾。本作对应双人对战，可以让玩家与朋友体会不一样的海战乐趣。推荐给喜爱海战的3DS玩家。



## 黑色洛城

★★★★★ UCG 评分：28

PS3/X360 L.A. Noire 美版 5月17日
Rockstar Games 动作射击 无对应周边 文：金馆长




在《黑色洛城》中，我们扮演的不是神乎其神的福尔摩斯，而是脚踏实地的纽约警察，这也是《黑色洛城》和其他探案游戏最大的不同，我们探案的最主要过程不是推理，而是像一名真正的警察一样，进行勘探现场、寻找证据、询问证人等工作，最后才能找到真正的罪犯。在犯罪现场的勘察过程和真实的探案过程一致，看似不相关的证物，拿起来仔细而全方位地观察一下或者带回去进行科学检验就可以找到蛛丝马迹，这种体验很难在其他游戏中获得。本作的审讯系统发挥了游戏最大的特色：游戏应用了一项新的面部表情表现技术，它使得游戏人物面部表情简直与真人毫无二致，我们可以通过他们表情的变化来判断他们是否在说谎，这让我们审讯的过程变得非常有





趣。确定了犯人之后，我们需要去抓捕，这些人很少有乖乖就范的，他们会逃跑，有的人被追上之后还会负隅顽抗，这时候我们要表现得像个警察一样，直到确定犯人不肯配合再开枪解决。

游戏中一共有21个案件（不算DLC案件），可以让你过足警察瘾，这21个案件看似互相孤立，但是后面都有一条暗线将它们串起来，而这条暗线又与主角Phelps探长过去的经历有关。游戏中的收集要素（比如"新闻标题背后的故事"）也与主线剧情息息相关，它们合起来讲了一个精彩的警察故事，Phelps探长在游戏最后一个案件的表现足以让每个玩家脱帽致敬。



▶游戏的人物面部表情捕捉技术相当先进，玩起来犹如欣赏一部美剧。

## 九兵卫2011年度十佳游戏



※排名分先后

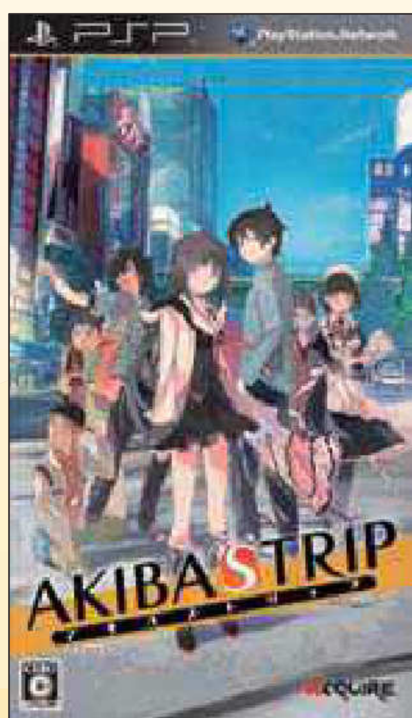
- 战场的女武神3
- COD 现代战争3
- 苍翼默示录 连续变幻EX
- 初音未来 女歌手计划 扩张版
- 魔界战记4
- 机车风暴3 启示录
- 最终幻想XIII-2
- 无尽传说
- 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版
- 未知海域3 德雷克的诡计

**年度感言** 过去的这一年，个人最有爱的游戏的两个游戏《战场的女武神3》以及《COD 现代战争3》分别在年初与年尾推出。很多人会觉得奇怪，为什么偏好日式游戏的九兵卫也玩美式游戏？我的回答是——只要游戏好玩，当然就没理由拒绝。每个人的喜好各有侧重，但也没必要将自己划在固定的圈内，多多尝试不同的游戏，我们便能发现那些不一样的精彩之处。在类型方面，个人还是更倾向于传统，日式RPG以及战棋游戏在我的年度游戏中占了半数以上，这其中大部分又是极其耗费时间的作品。不过即便如此，我还是要说，只要有爱，没有什么不可能。（笑）

## 秋叶原之旅

★★★☆☆ UCG 评分：无

PSP AKIBA'S TRIP（アキバズトリップ） 日版 5月19日
Acquire 动作冒险 无对应周边 文：九兵卫




本作是《侍道》系列"原班人马制作的PSP原创游戏，以秋叶原为舞台讲述普通人类对抗被称为"阴妖子"的吸血鬼的故事。对付阴妖子必须让她们的身体完全曝露在阳光中，因此玩家将扮演讨伐阴妖子组织一员，除了能用各种武器战斗之外，还能将敌人的衣服打烂或脱下来，路上的行人、警察、甚至连自己妹妹的衣服都照脱无误，邪恶度令人发指。游戏中还原了真实秋叶原的环境，除了能找到很多著名的商店之外，街上还会看到很多Cosplay或穿女仆装的路人，因此衣服的收集要素非常丰富。大量的剧情选项以及多路线、多结局的设定使本作与《侍道》系列"一样具有相当高的自由度。



## 洛克2011年度十佳游戏



- 黑暗之魂
- 无尽传说
- 梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士 3
- 机动战士高达 EXTREME VS.
- 苍翼默示录 连续变幻 EX
- 圣骑战史
- 怪物猎人 3 tri G
- 深渊传说
- 马里奥赛车 7
- 第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇

**年度感言** 和 2010 年相比，今年玩的家用机游戏比重明显上升，这也得益于打机环境的改变，以前在学校时因为电压、老师查房等种种限制，想舒舒服服地玩家用机游戏几乎是不可能的事，玩的游戏自然以掌机为主。《黑暗之魂》算是洛克在今年玩得最久的一款游戏，时间甚至超过了《怪物猎人 3 tri G》的 170 小时，欢乐无穷的网战要素和越玩越难的多周目流程让人欲罢不能。2011 年，3DS 和 PSV 的出现让游戏生活锦上添花，2012 年，不知又有什么新的惊喜？

## 奥丁之枪　魔枪军神与英雄战争

★★★☆☆ UCG 评分：20

PSP | グングニル 魔槍の軍神と英雄戦争 | 日版 | 5 月 19 日
Atlus | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



Sting 公司开发的游戏向来以独特的系统在玩家心中占据一席之地，本作自然也不例外。游戏以加尔坎迪亚帝国为舞台，向玩家讲述了手持魔枪——“奥丁之枪”的少年朱利欧与公主亚梨沙一起联手反抗帝国的故事。攻关过程中有众多分支供玩家选择，根据玩家的选择不同结局也各有差异。游戏的最大特色在于每回合玩家只能对一名角色下达指令，玩家要活用战略部署和援护攻击抵抗敌人的大军，并一步步攻占场景中的据点才能迎来最终的胜利。和同类游戏相比本作的系统略显复杂，不了解日文的玩家较难上手。如果你已厌倦了传统的 SLG，不妨来尝试这款风格独特的作品。



## 死或生 次元

★★★☆☆ UCG 评分：22

3DS | デッド オア アライブ ディメンションズ | 日版 | 5 月 19 日
Koei Tecmo | 格斗 | 无对应周边 | 文：纱迦



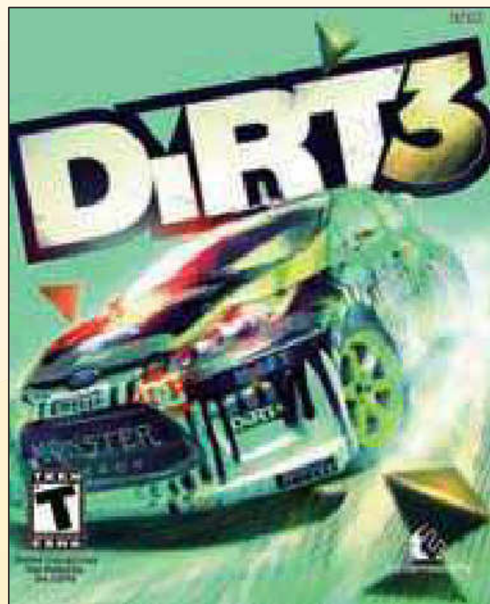
本作称得上是集系列大成的作品。在编年史模式中玩家可以了解到从初代到最新作品的剧情，连一些过去没有交代的细节也会得到补完。游戏根据掌机特点对出招进行了优化，部分难缠的指令也改变了出法。此外游戏还支持直接点击下屏幕出招，算是对格斗游戏新手的照顾。游戏的系统并非直接照搬 4 代，而是又有新的变化，这点值得肯定。游戏可用角色数量为历代之最，3 大反派角色初次成为可使用角色，另有最终隐藏角色紫电。游戏在 3D 模式下为每秒 30 帧，在 2D 模式下则为每秒 60 帧。除了完备的联机对战模式外，游戏还引入了收集人物模型的要素，并可以给模型拍照。



## 尘土飞扬 3

★★★★☆ UCG 评分：26

PS3/X360 | Dirt 3 | 美版 | 5 月 24 日
Codemasters | 竞速 | 无对应周边 | 文：雷电



作为主机版拉力竞速游戏系列最新作，画面上的进化并不明显，但是游戏的手感有一定的改变。前作主题是极限运动，本作在极限运动的基础上延展出花式技巧，并以场地特技为中心添加了定点漂移、高跳、甜甜圈等刺激的特技动作，加上世界级极限运动明星 Ken Block 的倾力支持，本作在趣味性和收藏价值上都达到了系列的新高度。不过倒是竞速本身的核心性有所降低，压线、甩尾、与离心力抗衡一路尘土飞扬力争第一个到达终点的模式和展示特技的模式并肩同行。在线模式有大幅强化，火爆的同场竞技会和好友之间擦出靓丽火花，新加入的驾驶车辆夺旗、感染病毒等趣味竞赛也值得尝试。



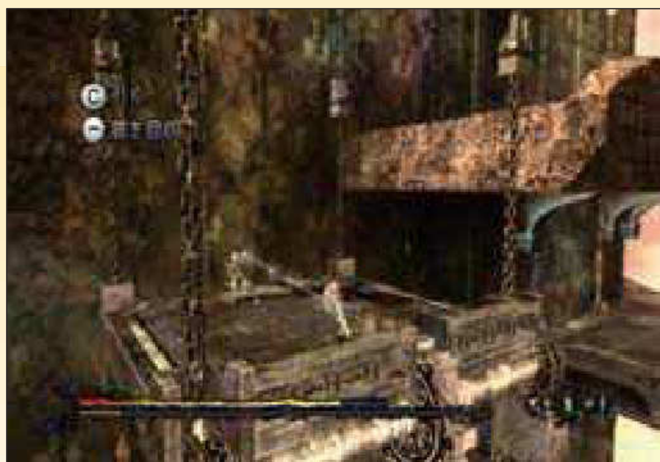
## 潘多拉之塔

★★★★☆ UCG 评分：22

Wii | パンドラの塔 君のもとへ帰るまで | 日版 | 5 月 26 日
Nintendo | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：狼来了



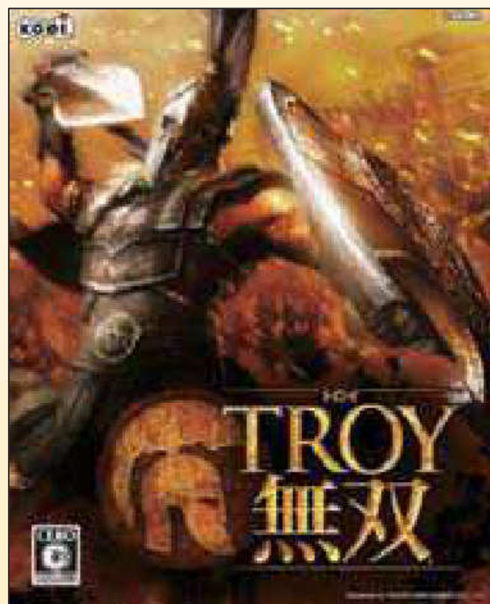
故事讲述了由能登麻美子献声的女主角塞莉斯在收获祭上受到了突如其来的兽化诅咒，为了拯救至爱，由玩家所扮演的男主角安迪义无反顾地只身进入十三讣塔中讨伐塔主，并将从怪物身上夺来的鲜肉交给塞莉斯供她进食以保人形。流程将会在 13 座风格各异的巨塔中进行，安迪除了大剑、双小剑、大镰这三种常规武器外，还能使用伸缩自如的锁链进行战斗。玩家在战斗之余可以和女主角进行各种日常互动，比如将布料赠送给她，她会按照玩家的意愿制作出地毯或是窗帘来装饰房间，好感度也会发生相应的改变，游戏设有 S、A、B、C、D 共 5 个结局，而好感度的高低将直接与完美的 S 结局挂钩。



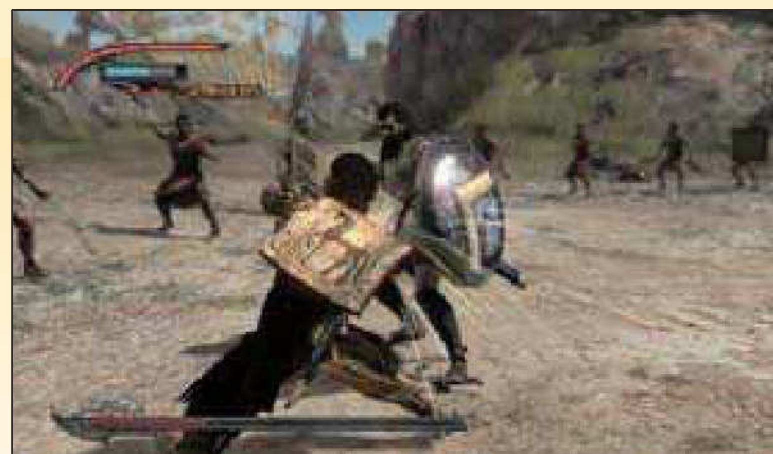
## 特洛伊无双

★★★☆☆ UCG 评分：20

PS3/X360 | TROY 无双 | 日版 | 5 月 26 日
Koei Tecmo | 动作 | 无对应周边 | 文：华尔兹



本作是加拿大 Koei 以特洛伊为背景制作的一款无双游戏，在游戏中玩家可以扮演特洛伊故事中的英雄 PARIS、AJAX、ACHILLES 等人，与千军万马战斗，体验别样的一骑当千。游戏可以使用 8 名角色，共有 21 个关卡，不少关卡中存在巨大 BOSS 战，此外还有多种挑战内容等待着玩家。本作的道具装备系统类似《生化危机 4》的武器箱，不同能力的道具对应的格数也不相同。本作还有终结技的设定，并且可以捡起敌人的武器使用。怒气槽取代了无双技，发动后可以提升攻击力，尽情斩杀。作为一款针对欧美市场的无双作品，本作在打击感等内容上与其他《无双》差别较大。



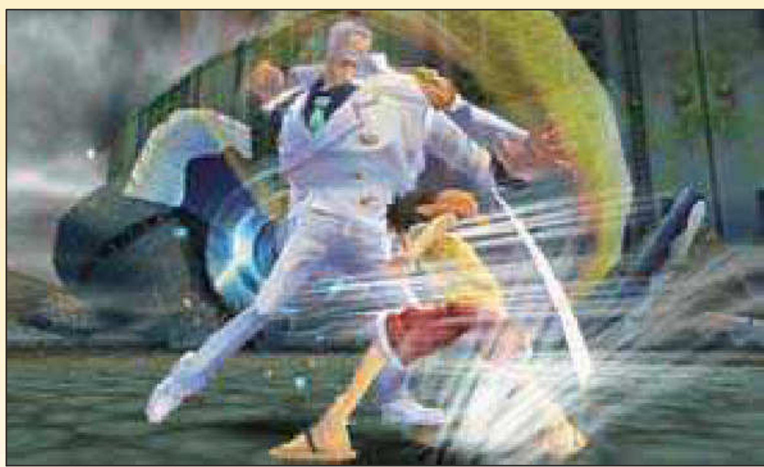
## 海贼王 无尽航路 SP

★★★☆☆ UCG 评分：–

3DS ワンピ－ス アンリミテッド クル－ズ スペシャル 日版 5月26日
NBGI 动作 无对应周边 文：稀饭



作为"《海贼王》系列"首次登陆3DS平台的作品，本作包含了此前Wii平台上《海贼王 无尽航路 第一章》和《海贼王 无尽航路 第二章》的全部内容。游戏流程异常充实，高达50小时！备受读者欢迎的王下七武海之一：女帝波雅·汉库克与搞笑度十足的人妖王艾波利欧·伊娃科夫均会登场，与他们针锋相对的海军也会派出赤犬、黄猿和青雉三位大将加入战斗。游戏中的所有场景和人物模型都因应3DS平台的特点而进行了立体化，还增添了多功能的下屏菜单，进一步提高了玩家操作时的便利性。除了前作的故事外，本作还增添了新的故事内容，新加入的角色会在剧情中登场，同时也会在BOSS RUSH模式中出现。



## 财富报告 机械的遗产

★★★☆☆ UCG 评分：—

NDS TREASURE REPORT 机械仕掛けの遺产 日版 5月26日
NBGI 文字冒险 无对应周边 文：八重樱



《财富报告 机械的遗产》是由NBGI推出的一款类似于"《莱顿教授》系列"的文字冒险游戏，故事的背景为现代，讲述一段围绕公元前3千年的繁荣古国阿布鲁斯王国的宝藏而展开的冒险故事。玩家在冒险过程中会遇到许多暗号，其中不少暗号都是要充分发挥NDS的机能才能解开的谜题，充分刺激了玩家们的好奇心。通过将故事、调查与解谜三者结合到一起，才能共同推动剧情发展。游戏云集了众多著名制作人，例如音乐创作为光田康典、故事剧本为北岛行德等等，超豪华的制作阵容确保了本作的品质，属于近年来难得一见的解谜佳作。



## 六月 JUNE

**6月6日** 微软召开E3展前发布会，本次发布会主要围绕Kinect，微软表示今后X360的传统游戏也将全面对应Kinect的体感操作方式。在发布会最后作为压轴戏公开的是预定2012年内发售的《光环4》。




**6月6日** 索尼E3展前发布会在当日下午召开，NGP掌机正式定名为"PS Vita"，售价确定为WiFi版249美元，低于业界预期，因而获得现场热烈掌声。

**6月7日** 任天堂召开E3展前发布会，公布了Wii的后继机种"Wii U"，采用触摸屏手柄，拥有高清画面处理能力，预定2012年发售。同时现场公布了《马里奥赛车7》等众多3DS超大作。




**6月7日** 全球最具影响力的游戏展会"电子娱乐展"(E3)于洛杉矶会展中心正式开幕，共吸引4.68万专业观众。

**6月9日** 业界对Wii U在E3展期间的表现普遍感到失望，任天堂股价大跌逾4.6%。

**6月21日** 伦敦警察厅逮捕了一名埃塞克斯郡的19岁居民，他被怀疑是PSN黑客事件中的罪魁祸首之一。

**6月28日** E3权威大奖"游戏批评家大奖"评选结果发布，《生化奇兵 无限》成为最大赢家，PSV力压Wii U夺得最佳硬件奖。

**6月29日** SCEI发布声明，平井一夫的职位将从社长变为会长，社长之位由原SCE欧洲分公司总裁Andrew House接任。

**6月29日** 在公众视野中消失多年的前Square Enix王牌制作人松野泰己宣布加盟Level-5，小规模新作开发中。

**6月30日** Bungie公布了神秘品牌"Bungie Aerospace"的真实身分，开始进军休闲游戏市场。

**6月30日** 日本市调机构Enterbrain公布了日本上半年游戏市场数据，PS系大获全胜，PSP以超过500万台的半年销量雄踞首位，比排名第二的PS3高出一倍以上。

## 生化危机 佣兵 3D

★★★★☆ UCG 评分：21

3DS バイオハザ－ド ザ・マ－セナリ－ズ 3D 日版 6月2日
Capcom 动作射击 无对应周边 文：稀饭



本作是将PS3平台上备受好评的《生化危机5》佣兵模式单独抽离出来，加以强化改进后推出的独立游戏。比起只有人物性能和起始武器不同的老佣兵模式，本作不但可以持枪移动和持枪换弹，还增添了技能系统，技能本身还存在着等级，玩家需要在装备技能的情况下来获得经验值去提升，大大提高了游戏的耐玩度。游戏的武器系统也经过了改良，除了自身默认的武器配置，还可以解锁其他武器配置，不同的配置会带来打法上的变化。移植到3DS平台也让游戏具备了下屏菜单功能，玩家可以无需打开道具界面，直接在下屏更换武器。游戏支持双人合作和线上合作模式，与朋友一同攻关时游戏乐趣成倍增加。



## 魅影破坏者

★★☆☆☆ UCG 评分：14

X360 ファントムブレイカ－ 日版 6月2日
5pb. 格斗 无对应周边 文：纱迦



5pb.打造的格斗游戏继承了其制作文字冒险游戏的一贯特色。由铃平广担当的精美人设外加水树奈奈、田村尤加莉等知名声优组成的豪华阵容，足以令所有对日式美少女游戏感兴趣的人垂涎。值得一提的是游戏还收录了来自《史坦斯闸门》的红莉栖以及《混沌思绪》的梨深。游戏系统独树一帜，强调相杀带来的回报。必杀技的指令非常简单，初学者也能轻松上手。每名角色都有QUICK和HARD两种操作方式，不过不代表上手难度，而是代表不同的战斗风格。游戏的最大缺点是动作帧数不足，打起来略显生硬，感觉很雷。不过游戏在升级之后在对战性方面有明显提升。



## 狼来了2011年度十佳游戏



- 最后的故事
- 忍道 2 散华
- 苍翼默示录系列
- 幻境神界 大天使的崛起
- 潘多拉之塔
- 伊甸之子
- 大家的节奏天国
- 最终幻想 零式
- 无双大蛇 2
- 初音未来 女歌手计划 扩张版

**年度感言** 作为一名天诛饭，能在 PSV 首发的时候玩到同为 Acquire 制作的《忍道 2 散华》，实在是非常满足。说来惭愧，可能是因为个人《天诛》情结太严重，"《忍道》系列"以前的作品本人都没有接触过，就好比有着《古墓丽影》情结的我，连一作《未知海域》都没有碰过一样，要不是被《天诛 4》彻底伤害以及续作迟迟未公布，狼敢情也不会碰《散华》的。来编辑部眨眼间就过了一年，最幸福的就是随时都能找到人切磋《BB》，虽然玩游戏的时间比以往多了许多，但却很少有机会细细品味自己喜欢的作品，希望新的一年里能在玩新游戏的同时将心爱的作品补完。

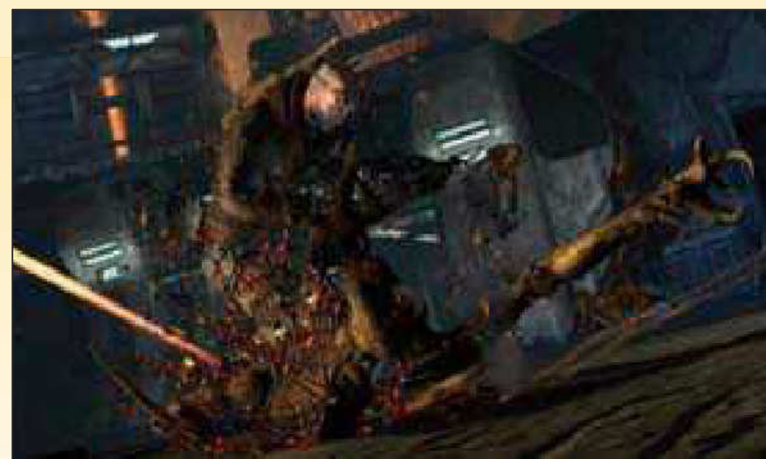
## 红色派系 末日审判

★★★☆☆ UCG 评分：–

PS3/X360 | Red Faction: Armageddon | THQ | 动作射击 | 无对应周边 | 美版 | 6 月 7 日 | 文：稀饭



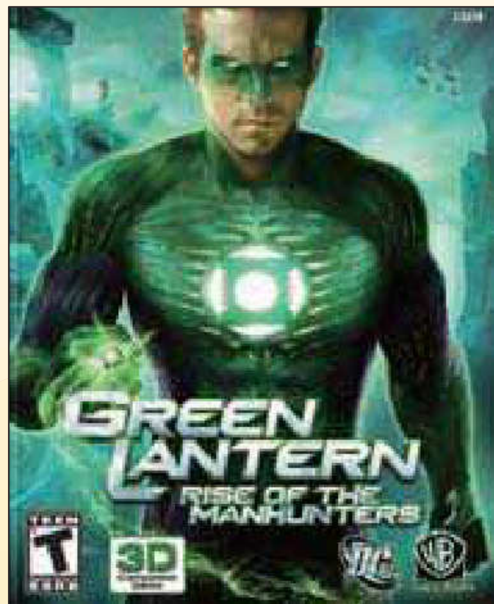
本作是一款使用科幻背景故事的游戏，故事发生在已经被人类殖民的火星上，因为行星地表遭受到陨石袭击，人类不得不躲进地下的矿井中生活。主角 Darius Mason 因为一次机缘巧合而释放出了隐藏在火星地底下的怪物，不得不肩负起拯救殖民地人民的责任。游戏中最大的特色便是场景中的任何建筑都可以被摧毁，玩家除了按照场景中安排好的道路移动，也可以自己"拆"出一条路来。除了破坏，玩家也可以使用手中的 Nano Forge 来将场景中被破坏的建筑物按照原本的模样还原，这种有趣的设定不但可以用于解谜，还可以与各种枪械配合来更有效地杀伤敌人。



## 绿灯侠 猎人的崛起

★★★☆☆ UCG 评分：21

PS3/X360 | Green Lantern: Rise of the Manhunters | Warner Bros. | 动作 | 无对应周边 | 美版 | 6 月 7 日 | 文：胜负师



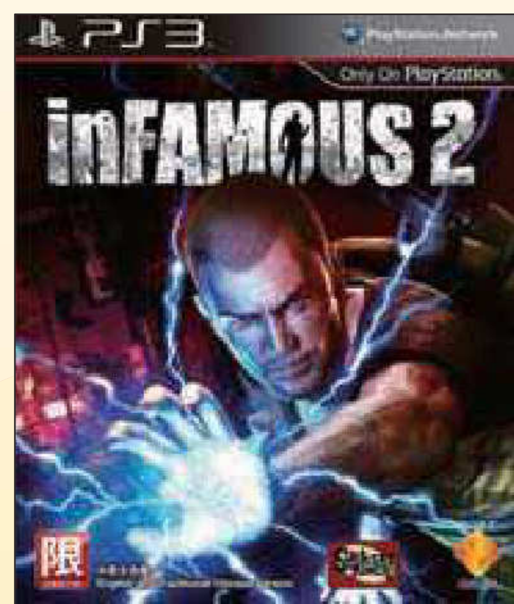
虽说这是一款电影改编游戏，但《绿灯侠》与同类游戏相比其表现还是可圈可点。本作的画面不算出众，色彩不够丰富，但主题色绿色在游戏中显得十分突出。绿灯侠最大的特点就是可以利用特殊的能量戒指，将使用者想像的东西实体化。游戏很好地把握了原作的精神，为主角设计了多彩的武器，除了刀剑链锤这些冷兵器，更是可以变出机枪大炮甚至是战斗机，并有专门的飞行射击关卡。武器随流程解锁后，战斗的选择也会变得非常丰富。本作难度不高，在学会无限"提灯"补充能量后，更是可以一尝虐杀敌人的快感。本作还支持双打，由于敌人不会因此而强化，所以双打的难度更低。



## 无名英雄 2

★★★★☆ UCG 评分：28

PS3 | inFAMOUS2 | SCE | 动作 | 无对应周边 | 繁体中文版 | 6 月 7 日 | 文：华尔兹



PS3 上的超能力英雄再次登场，这次剧情中将演绎主角柯尔与"巨兽"的终极对决。游戏采用沙箱式的玩法，玩家可以控制闪电柯尔利用超能力在大楼之间穿越，击败各种强敌。除了初始的闪电能力外，到后期还可以习得冰、油两种新的超能力。本作在剧情演绎方面进行了大幅强化，在关键时刻依然有善恶两种选择，玩家既可以选择做一个无恶不赦的坏蛋，也可以做一个除暴安良的无名英雄，抉择全由玩家自己掌握。本作还加入了类似《小小大星球》的关卡编辑 UGC 系统，玩家在联网状态下可以将自己设计的关卡上传，或者游玩别人的作品。此外，游戏还有单独的 DLC"血之盛宴"下载。



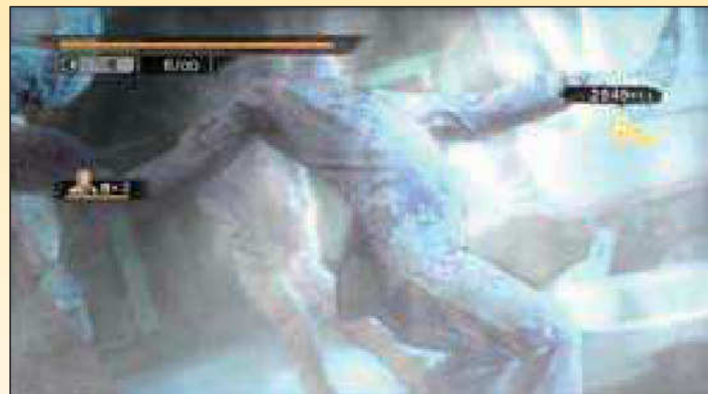
## 如龙 终焉

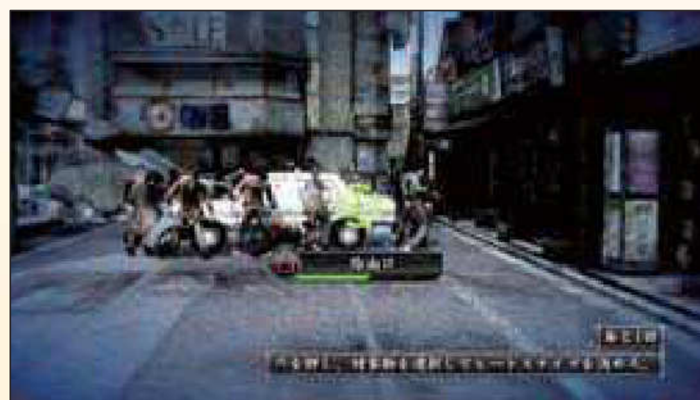
★★★☆☆ UCG 评分：23

PS3 | 龙が如く OF THE END | SEGA | 动作射击 | 无对应周边 | 日版 | 6 月 9 日 | 文：金馆长



作为每年一部的"《如龙》系列"作品，本作可以说让人大跌眼镜：故事不再围绕东城会和其他黑道组织间的纠葛展开，而是讲述了一个颇具科幻风格的僵尸故事；战斗方式也不再是大家非常熟悉的拳脚格斗，而是用起了枪械。不过，这些表面上的变化并没有让本作偏离系列的神髓。本作的主人公一共有四位：和黑社会多有关联的高利贷社长秋山骏、东城会"野狗"真岛吾朗、二代中掀起一阵腥风血雨之后消失而又神秘出现的乡田龙司，以及系列永远的主角桐生一马。本作的故事虽然有一些牵强的地方，但是四位主角的个人魅力还是表露无遗，可以说，从剧情上来讲，本作是一个披着僵尸皮的黑道故事，从故事中还是能感觉到贯穿于"《如龙》系列"的





一个"义"字。战斗系统上的改革非常大，几乎像是另外一个游戏。由于这次是枪械唱主角，不同的枪械决定了玩家不同的战斗方式，而游戏中不同种类的枪械之间的差别非常大，在何种情况下使用何种武器是值得每个玩家思考的话题。"《如龙》系列"的最大特色：丰富的支线事件也得到了保留，虽然故事背景中神室町基本上已经化为人间地狱，但是我们依旧能够完成幸存者们的任务，玩小游戏，还能和夜店小姐交流人生心得，只是可以探索的区域比起系列作品来说小了一些。虽然不是每个"《如龙》系列"的忠实玩家都能接受这个变化，但是可以看出制作组还是在积极求变的。



▶乡田龙司的出现可以说是本作最大的惊喜，他和桐生一马之间男人的友情也颇让人动容。

## 天行者2011年度十佳游戏



- COD 现代战争 3
- 战争机器 3
- 蝙蝠侠 阿克汉姆城
- 未知海域 3 德雷克的诡计
- 刺客信条 3 启示录
- 极限竞速 4
- 死亡空间 2
- 雷曼 起源
- 孤岛危机 2
- 战地 3

**年度感言** 今年依然是射击类游戏泛滥的一年，其中不乏令人拍案叫绝的好作品，因此作为一个射击游戏饭我感到很幸福。另外 Kinect 的越发成熟让体感游戏进入了新纪元，而 PSV 则让掌机游戏体验上升到一个新的高度。作为一名玩家，难道你不期待明年游戏界的走势吗？回首 2011 年度，发现好些游戏已经迎来了终结，但这并不意味着这些伟大系列的结束，也许 2012 年是一个新的开始。(P.S.《雷曼 起源》是一款容易被人忽视且不可多得的好游戏，别错过！)

## 永远的毁灭公爵

★★☆☆☆ UCG 评分：20

PS3/X360 | Duke Nukem Forever | 美版 | 6 月 14 日
2K Games | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：金馆长



主视角射击游戏史上最出名的作品之一，当然并不是因为素质有多出众，而是它长达十四年的跳票时间。当成品出现在玩家面前时，相信很多老玩家都会唏嘘不已吧。本作的整体风格非常粗犷暴力，公爵随时挂在嘴边的脏话、随处可见的粗俗暗示和各种超级暴力的虐杀敌人的方式（断肢碎肉什么的都是小儿科了）都仿佛在向玩家诠释什么是真正的 M 级游戏。游戏的基本理念和十几年前的主视角射击游戏相似，不是让玩家从头开枪杀到尾，而是穿插了很多解谜要素（甚至包括一些纯动脑解谜要素），不过由于本作操作不是很流畅，部分解谜的难度比起战斗来要高得太多了。总之，本作比较适合用来怀旧。



## 变形金刚 月之暗面

★★☆☆☆ UCG 评分：19

PS3/X360 | Transformers: Dark of the Moon | 日版 | 6 月 14 日
Activision | 动作射击 | 无对应周边 | 文：纱迦



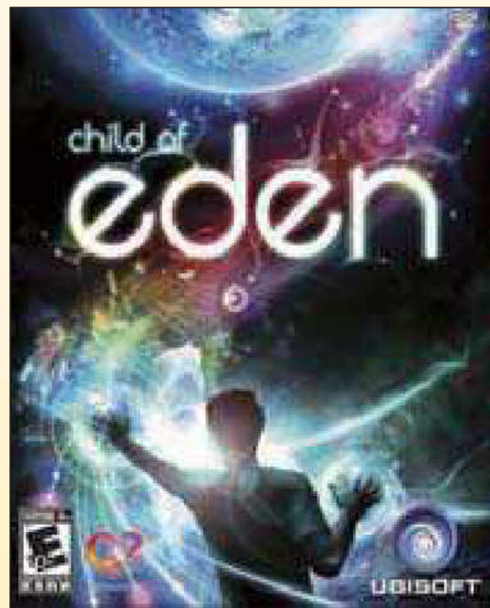
与同名电影差不多同时上市的游戏。游戏的故事发生于电影之前，但总体来说没透露太大实质内容。游戏的流程不长，玩家在不同的关卡中要时而扮演汽车人，时而扮演霸天虎，每关要扮演的角色不能任意切换。关卡类型多样，除了传统的动作射击关，还有驾驶汽车和飞机的关卡。单机流程很短，不过游戏还准备了网络模式。在网络模式中玩家可以选择 4 种变形金刚，在海陆空展开殊死搏斗。游戏模式多种多样，比如传统的 TDM、抢旗、占领，也有技能和升级的设定。本作最吸引人的地方是成就 / 奖杯异常简单，单机部分 6 小时，网络部分 2 小时，成就犯 / 奖杯迷不可错过。



## 伊甸之子

★★★★☆ UCG 评分：26

PS3/X360 | Child of Eden | 美版 | 6 月 14 日
Ubisoft | 射击 | 对应 Kinect/PS MOVE | 文：狼来了



本作是由著名游戏制作人兼音乐人的水口哲也倾力打造的一款多感官音乐射击游戏。游戏以"独一无二""惊喜创新""丰富多彩""美丽漂亮"的制作理念，带领玩家进入到千变万化的细胞网络中，同时在视觉与听觉上造成多层冲击。游戏对应三个难度，Feel Eden 和 Normal 难度都是为了轻玩家准备的，而通关后解锁的 Hard 难度则面向喜欢挑战自我的核心玩家。流程共有 5 个章节，初始只能选择第一章，玩家需反复 Clear 关卡并积攒过关评价时给予的星数，当星数达到一定数量后才能开启新的章节。本作在 9 月 27 日还发售了 PS3 版，内容基本一致并对应 PS MOVE。



## 爱丽丝 疯狂回归

★★★★☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | Alice: The Madness Returns | 美版 | 6 月 14 日
EA | 动作 | 无对应周边 | 文：八重樱



本作是 2000 年推出的 PC 游戏《爱丽丝梦游魔境》的正统续作，前作中失去家园的爱丽丝打败了仙境中的红心女王，并顺利离开了精神病院，而在本作中，爱丽丝为了一探家人死亡的真相，又再度回到了仙境。此时的仙境又被污染，爱丽丝不得不再次举起了手中的武器，与怪物们殊死搏杀。游戏共计 6 章，根据童话改编而成的舞台多达 10 种，且风格迥异、洋溢着哥特颓废风格。杂兵攻击力较高，需要爱丽丝在 6 种武器中切换才能取得最佳伤害效果。BOSS 战较少，流程侧重于收集，另有附带特殊效果的下载服装可供选择。游戏还附赠了《爱丽丝梦游魔境》的高清重制版，令新玩家也能一睹名作的风采。



## 纸箱战机

★★★★☆ UCG 评分：24

PSP | ダンボ－ル战机 | 日版 | 6 月 16 日
Level-5 | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：狼来了



游戏改编自励志少年题材的原创动画，故事发生在近未来，随着小型战斗机器人（简称 LBX）对抗赛的流行，主角卷入了神秘的事件之中，玩家需利用意外得到的 LBX 击败各路好手并最终从恶势力的手中拯救世界。推进流程时，地图上几乎全程都有箭头指示玩家前进的道路，无需担心迷路。战斗系统易于上手且富有策略性，只需通过简单的按键组合，就能让 LBX 使出各种招式以及连续技。根据装备武器的不同，游戏中共设有 27 种套动作。收集部件、改装属于自己的机体来击败强敌是游戏的一大魅力，玩家可在多达 2500 种以上且性能、外形都各不相同的部件中随意挑选。



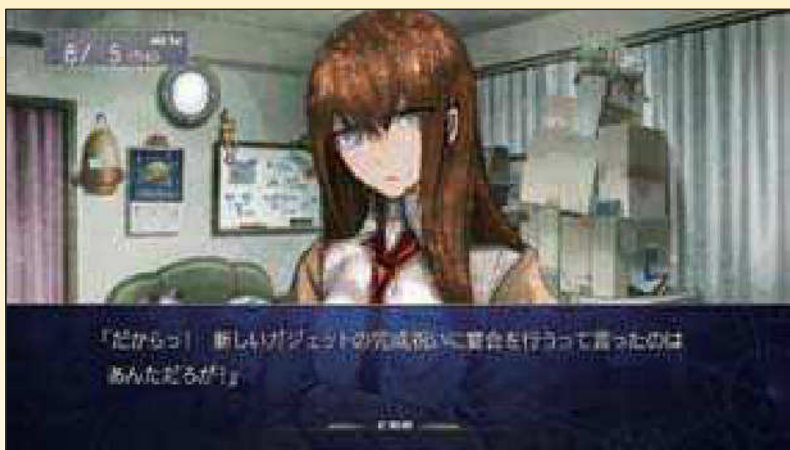
## 史坦斯闸门 比翼恋理的爱人

★★☆☆☆ UCG 评分：18

X360 | STEINS；GATE（シュタインズ・ゲート）比翼恋理のだーりん | 日版 | 6月16日
5pb. | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：紗迦



2009 于 X360 上登场的文字冒险游戏《史坦斯闸门》深受好评，不但登陆了多个平台，而且还于 2011 年被改编为 TV 版动画。本作是《史坦斯闸门》的 FAN DISC，顾名思义是为 FAN 们准备的大礼。在这条世界线上，玩家扮演的主人公冈部伦太郎不必再承担拯救世界、挽救爱人的沉重责任，只需专心沉醉于与各位女孩子的恋爱之中，这就是副标题的来历。游戏的系统和原作一样，同样是通过回复手机短信及打电话来推动剧情发展。游戏原画同样是 HUKE，新 CG 分量十足，可谓 FANS 必见。游戏的片头曲和片尾曲也是全新制作的，对 FANS 来说绝对是诚意满载之作。



## 塞尔达传说 时之笛 3D

★★★★★ UCG 评分：26

3DS | ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D | 日版 | 6月16日
Nintendo | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：八重樱



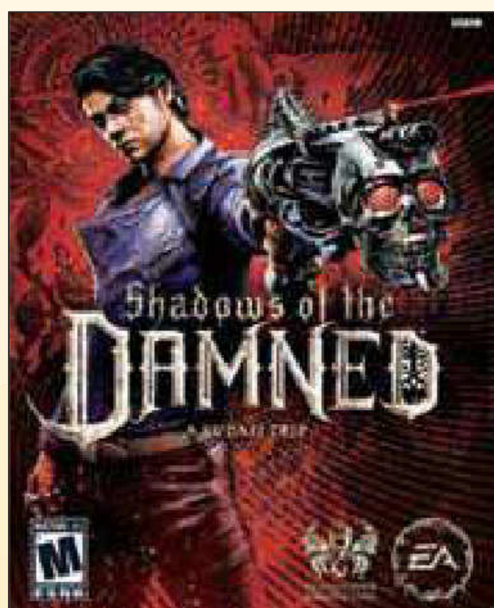
1998 年，在 N64 平台上推出的《塞尔达传说 时之笛》以其出色的游戏设计、丰富的解谜元素、优秀的 3D 游戏画面和背景音效缔造了游戏史上的不朽传奇。13 年后，当 3DS 发售时，这部经典之作也再度回归玩家视野。在本次的复刻版中，画面不但是全部用 3D 方式来展示的，而且细节也进一步优化，令人不由得沉迷于美丽的海拉尔世界中。针对新主机的 UI 和操作的改良调整更为体贴现代玩家们，配合裸眼 3D 和陀螺仪机能也别出心裁，你可以通过移动主机来观察这个海拉尔世界，以及完成射箭等操作。为方便新手玩家，游戏中增设了“预见之石”系统，可获得战斗和解谜的提示。



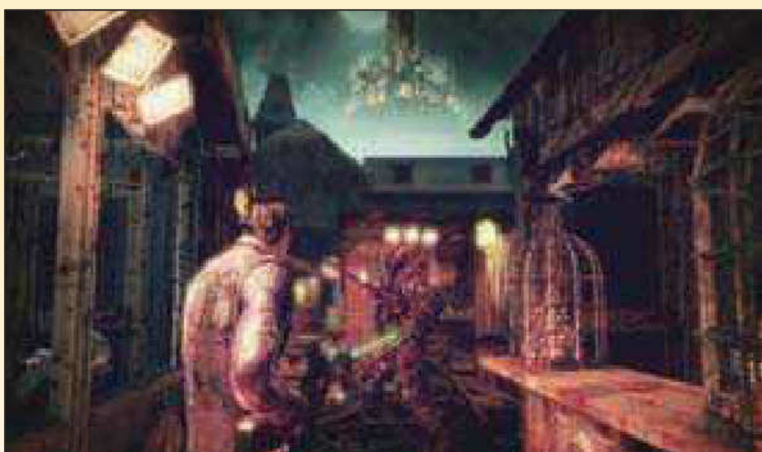
## 暗影诅咒

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3/X360 | Shadows of the Damned | 美版 | 6月21日
EA | 动作射击 | 无对应周边 | 文：天行者



《暗影诅咒》是由须田刚一、三上真司与山冈晃强强联手所打造恐怖动作射击游戏。游戏讲述恶魔猎人加西亚为了拯救被恶魔带到地狱的女友宝拉而进入地狱的故事。游戏以光明与黑暗的力量作为游戏核心，有时必须在限定时间为场景重新带来光明，在敌人与黑暗力量的围攻下，游戏的整体节奏比较快，刺激感也随之提高。游戏中的 BOSS 战很有特色，在高难度下的战斗并非单纯增加 BOSS 攻击力与防御力敷衍了事，而是在原有基础上增加 BOSS 的技能从而提高战斗的难度，这种设计思路显得相当有诚意。游戏的武器设计十分有特色，但可供使用武器数量太少算是一个不小的遗憾。



## 灵异恐惧 3

★★★☆☆ UCG 评分：25

PS3/X360 | F.E.A.R. 3 | 美版 | 6月21日
Warner Bros | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：天行者



本作是一款合作型主视角射击游戏，游戏的开发商由过去的 Monolith 变成了 Day 1。游戏继续讲述 Point Man 和 Paxton Fettel 这对兄弟的故事，这回 Paxton Fettel 变成鬼魂来帮助兄弟找到红衣女阿尔玛，但他同时依然厌恶着 Point Man，这使得两人的合作充满了悬念。Point Man 的玩法类似于过去，只是多了时间变缓的技能；Paxton Fettel 则可以用强大的意念攻击，将敌人玩弄于股掌之中。而为了让游戏营造出更棒的恐怖感，制作室专门请来知名恐怖片导演 John Carpenter 和著名编剧 Steve Niles，为游戏设计了一种随机制作恐怖情节的系统，让玩家每次玩的时候都会有“惊喜”。



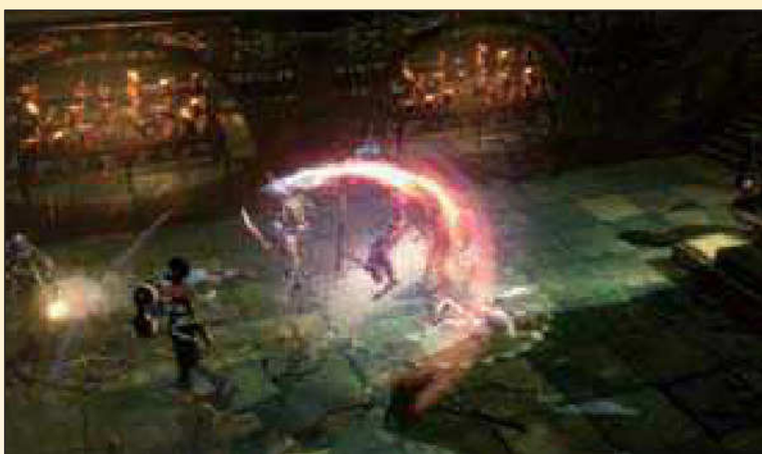
## 地牢围攻 Ⅲ

★★★☆☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | Dungeon Siege Ⅲ | 欧版 | 6月17日
Square Enix | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：奈落



曾经的美式 RPG 精英系列，披着时尚的外衣再次来袭，却沦为快餐游戏。游戏画面的风格很容易让人联想到《暗黑破坏神 Ⅱ》，实际上游戏的画面确实做到了 2.5D 美式 RPG 的精髓，庄重的魔幻风格和唯美的色彩可以打 90 分，堪称本作最让人满意的地方。技能系统明显是为家用机打造，四个角色的技能设计相对成熟，但是数量很少，让人失望。装备的数量变化和获得过程的体验让人不太满意，类似生产加工附魔等辅助的系统干脆没有，甚至连金币也沦为鸡肋。作为动作 RPG，战斗的打击感和爽快感极为薄弱，是本作最大败笔。惟一值得称赞的是游戏的关卡设计属于一流。



## 梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士 3

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3 | メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士 3～ | 日版 | 6月23日
Gust | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是《工作室》系列”的最新作品，本作的故事紧接前作《特特莉的工作室》，以“王国复兴”为主题，为玩家讲述阿尔兹王国的公主梅露露运用炼金术一点点开拓周边领土，使自己的国家逐渐繁荣富强的故事。游戏的流程中还出现大量的前作人物，与前作完美地联系起来。游戏在继承了前作中大受好评的一些要素后进行了大刀阔斧的改革，取消时间限制的任务系统使得玩家能更为自由地安排自己的流程。值得一提的是，本作还在难度上进行了调整，游戏平衡性也较前作合理了许多。在追加 DLC 中，厂商还为玩家准备了三个新同伴，这让玩家在多周目游戏时可以有全新的感受。



## 奈落2011年度十佳游戏



- ◆黑暗之魂
- ◆无尽传说
- ◆凯瑟琳
- ◆未知海域3 德雷克的诡计
- ◆杀戮地带3
- ◆龙之世纪Ⅱ
- ◆黑色洛城
- ◆战争机器3
- ◆上古卷轴Ⅴ天际
- ◆蝙蝠侠 阿克汉姆城

**年度感言** 这样一个开发成本陡增的时代，市场催生了大量移植、续作、翻新游戏，具有原创精神的作品成为稀罕物。《黑暗之魂》继承了前作《恶魔之魂》的思路，制作者们将创意贯彻到底，将经典名作《月下夜想曲》的精髓再次呈现，进入其中的玩家真正享受到了游戏的乐趣。有人说这是一个"挑人"的游戏，如果您也被挑中了，我们应该握握手"弹冠相庆"，因为我们共享过一段难以言表的美妙回忆。2012末世期待：《暗黑破坏神3》、《大地王国 罪与罚》、《火焰之纹章 觉醒》。

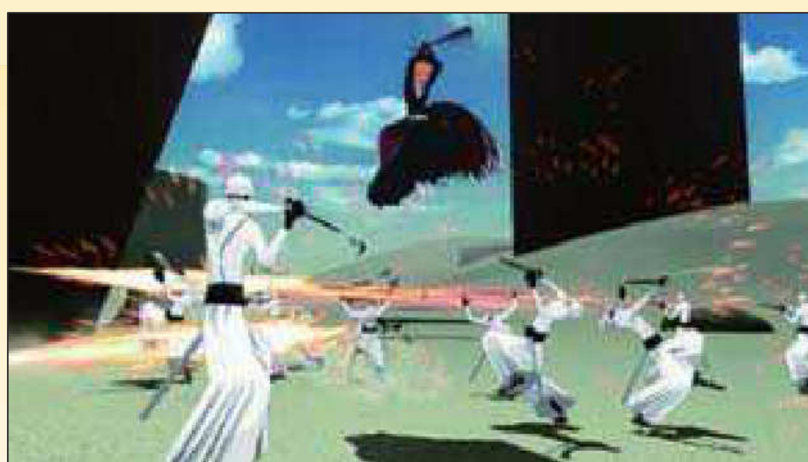
## 死神 灵魂燃烧

★★★☆☆ UCG评分：–

PS3 | BLEACH ソウル・イグニッション | 日版 | 6月23日
SCE | 动作 | 无对应周边 | 文：天行者



人气漫画《死神 BLEACH》改编的游戏首次正式登陆于PS3平台。游戏采用3D动作游戏玩法，与《无双》系列"比较接近，但又加上高速移动等特色系统，只要凭借简单的操作就能对抗大量敌人。游戏采用HD画质，看起来犹如动画一般。游戏的故事模式改编自破面篇，共计14个关卡，玩家可体验一护前往虚圈与蓝染对决的剧情。任务模式收录了30个任务，可自由选择敌我双方角色，实现原作中没有的精彩场面。游戏中玩家可以用收录的灵魂点数来强化角色，亦有收集模式供玩家欣赏角色的造模和语音。本作还于7月28日在香港、台湾、新加坡、马来西亚、印尼等地同步推出了中英文合版。



## 高达回忆 战争的记忆

★★★☆☆ UCG评分：–

PSP | ガンダムメモリーズ～战いの记忆～ | 日版 | 6月23日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：洛克



游戏收录了"《机动战士高达》系列"历代作品大量机体的动作游戏，收录机体还包括了首次在游戏作品中登场的00Q。本作主要有两种游戏模式，一种是以《机动战士高达00》、《机动战士高达UC》、《机动战士高达SEED DESTINY》的故事为中心进行、体验原作故事的情景模式；另一种是随机出现游戏原创任务的任务模式。游戏中除了有要面对大量杂兵的普通战役之外，还有对抗大型MA的BOSS战。为此，玩家出击的时候可以同时选择3台自己喜欢的机体，战斗中能随时随意地在这3台机体之间切换，利用各机体间的性能优势，应对各种战役。



## 荣耀同盟

★★★☆☆ UCG评分：21

PSP | グロリア・ユニオン | 日版 | 6月23日
Atlus | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



时隔一年，Sting再次为我们带来了"《同盟》系列"的后续作品，游戏讲述了海贼少年为了寻找古代王国留下的力之水晶而踏上冒险的故事。游戏剧情和前两作并没有什么相连之处，就算是新玩家也不必担心因为没玩过之前的作品而无法理解游戏剧情。和前作相比本作在系统上的变化不大，玩家在每个回合中只能发动一轮攻击，只有利用独特的"联盟"系统将小队之间组成联盟，借助同伴的力量才能发动强有力的进攻。值得一提的是前作中的大量高人气角色会客串到游戏中，无论是王女还是魔法师帕梅拉都可以加入成为同伴。可惜游戏的人设略有改变，好不好因人而异。



## 地球探索者

★★★☆☆ UCG评分：–

Wii | アースシーカー | 日版 | 6月23日
角川GAMES | 动作 | 无对应周边 | 文：八重樱



《地球探索者》是由原Capcom的著名制作人须藤克洋和街霸之父船水纪孝联手呈现的全新动作游戏。故事的背景位于遥远的未来，由于黑洞的接近，人们不得不乘坐宇宙飞船逃亡到其他星球，然而好不容易才找到的类地行星却在失控电脑的改造下成为了一个怪物与毒气横生的世界，人类要在这里找到遗失的地球遗产就必须与怪物们交战。有着王牌制作人坐镇，本作战斗的爽快度自然不言而喻，活用"时间停止战斗"系统，在暂停时间内组合连续技或是选择逃跑等，可以让战斗变得更为得心应手。多达50个的任务也能让玩家充分享受到游戏的各种乐趣。



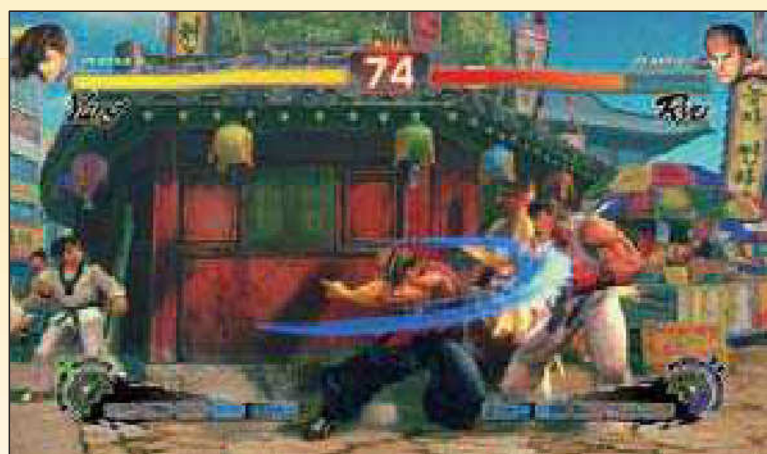
## 超级街头霸王Ⅳ 街机版

★★★★☆ UCG评分：–

PS3/X360 | スーパーストリートファイターⅣアーケードエディション | 日版 | 6月30日
Capcom | 格斗 | 无对应周边 | 文：胜负师



本作是街机版《超级街头霸王 Ⅳ 街机版》的移植版，两者内容相同，在原作《超级街头霸王 Ⅳ》的基础上新增了阴、阳、杀意隆、真豪鬼等四名新角色，并对全角色进行了调整。无论在单机还是网战中玩家都可以在《超级街头霸王 Ⅳ》与《超级街头霸王 Ⅳ 街机版》之间进行切换，让喜欢不同版本的格斗家都可以找到对手进行对战。值得一提的是持有旧版本《超级街头霸王 Ⅳ》的玩家可以登陆Xbox LIVE/PSN以优惠的价格进行付费下载更新到《超级街头霸王 Ⅳ 街机版》，而在12月16号更放出了与街机版Ver.2012版本同步的免费更新，请各位玩家注意。



## ToHeart2 迷宫旅行者

★★★☆☆ UCG 评分：–

PSP | ToHeart2 ダンジョントラベラ－ズ | 日版 | 6 月 30 日
Aquaplus | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



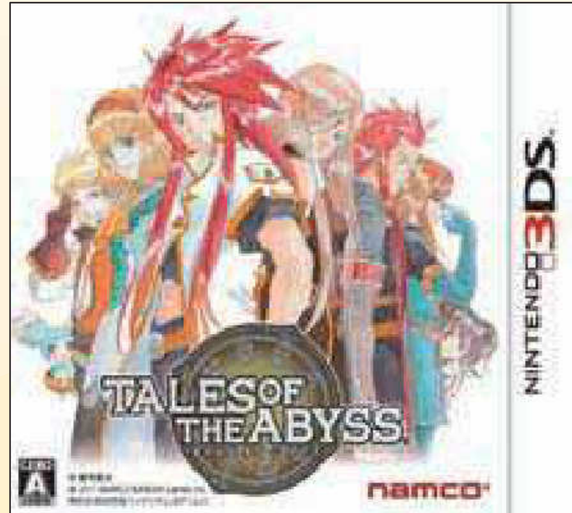
本作原本是PC18禁游戏《爱佳でいくの!!》中收录的小游戏，在去除成人向 CG 后移植到 PSP，在 PC 版的基础上增加了众多新要素，不仅参战的最大人数增加到 5 人，还有全新的阵型系统，游戏剧本也重新制作，增加新迷宫和新剧情。游戏以《ToHeart2》的人物作为基础制作，进行方式和“《世界树迷宫》系列”十分相似，玩家在游戏中要操控原作那些经典人物，在 3D 迷宫中探索，触发剧情来推动游戏的进程。战斗系统是标准的回合制，角色依靠进度条依次行动，玩家在进入迷宫前可在集会调整装备、职业及技能，还能给角色换上充满“杀必死”要素的诱人服装。




## 深渊传说

★★★★☆ UCG 评分：22

3DS | テイルズ オブ ジ アビス | 日版 | 6 月 30 日
NBGI | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克




本作是 PS2 平台《深渊传说》的移植作品，PS2 版作为“《传说》系列”十周年之际发售的纪念之作，无论是剧情还是创新的战斗系统都足以称得上当时系列的巅峰。跟其他正统《传说》作品一样，玩家需要在城镇与大地图上四处奔波发展剧情。战斗系统依然和动作游戏相似，玩家可以自己操控角色进行攻击，通过普通攻击配合术・技及奥义衍生出变化多端的打法，独特的 FOF（音素阵）系统还能让玩家的术・技产生新的变化。玩家能将 4 个术・技设置在 3DS 的下屏，战斗中只要点击屏幕就能指挥同伴作战。游戏的隐藏要素非常丰富，大量的分支任务和隐藏迷宫让游戏时间成倍增长。




## 七月 JULY

**7月1日** 据《日经》报道，任天堂将为其新研发大楼投入 165 亿日元，今后将加速增强其游戏研发实力。

**7月8日** 前索尼高级工程师富田诚次郎状告任天堂 3DS 侵犯了他的裸眼 3D 技术专利权。




**7月12日** EA 宣布收购《植物大战僵尸》的开发商 PopCap，根据业绩表现，EA 将为此次交易支付 9~13.5 亿美元。

**7月12日** GameStop 宣布聘请前微软互动娱乐部副总裁 Shane Kim 发展他们的数字发行事业。

**7月13日** 索尼宣布斥资 2000 万美元为独立游戏开发者提供资金与资源支持。

**7月15日** 育碧宣布将推出 Uplay Passport 计划，今后二手游戏玩家必须额外支付 10 美元才能享受到育碧的网络游戏服务。

**7月18日** AMD 主管 Neal Robinson 表示，下一代 Xbox 画面将媲美《阿凡达》，并大幅强化 AI 与物理技术。

**7月18日** SCE 欧洲工作室经理 Mick Hocking 透露，索尼正在研究利用头部动作侦测型 3D 头戴式眼镜，实现虚拟现实游戏。

**7月23日** Impluse Technology 起诉微软 Kinect 软硬件技术侵权。


任天堂「3DS」失速
人気ソフト不足
本体1万円下げ

**7月28日** 任天堂突然宣布 3DS 将从 8 月 11 日开始降价 1 万日元，紧接着美国、欧洲、澳大利亚等地陆续发表降价声明，引发业界强烈震撼。3DS 成为史上降价速度最快、幅度最大的游戏机之一。

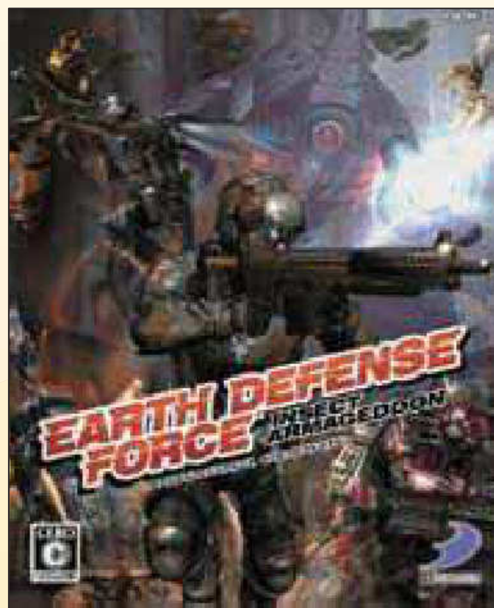
**7月29日** 3DS 上市不到半年即大幅降价 4 成的消息引发投资者不安，任天堂股票遭恐慌性抛售，当日一度跌停，最终以下跌 12% 收盘。

**7月29日**《格兰蒂亚》之父宫路武因病逝世，享年 45 岁。

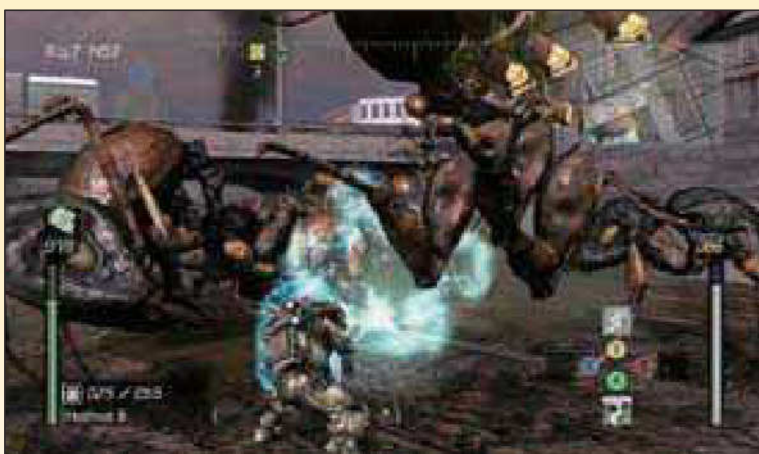
## 地球防卫军 决战昆虫

★☆☆☆☆ UCG 评分：16

PS3/X360 | EARTH DEFENSE FORCE: INSECT ARMAGEDDON | 美版 | 7 月 7 日
D3Publisher | 动作射击 | 无对应周边 | 文：稀饭




《地球防卫军》是由 D3Publisher 在 PS2 时代发行的一个廉价游戏系列，作为系列的最新续作的本作一改之前对抗外星人的设定，以与体型巨大的外星昆虫作战作为卖点，提供了数百种可以破坏的物件，多人联机模式，多种武器等多种设定，使这款游戏听上去很美。但实际游戏时玩家可以发现这款游戏的拙劣之处，游戏充满了廉价的味道，过时的画面，单调的音乐，恶心的敌人设计，而且敌人 AI 奇低，单方面虐杀昆虫的感觉十分单调，虽然是一款动作射击游戏但玩起来却和“割草”游戏没有太大的区别。习惯了欧美射击大作的玩家就不要试图从本作中寻找乐趣了。



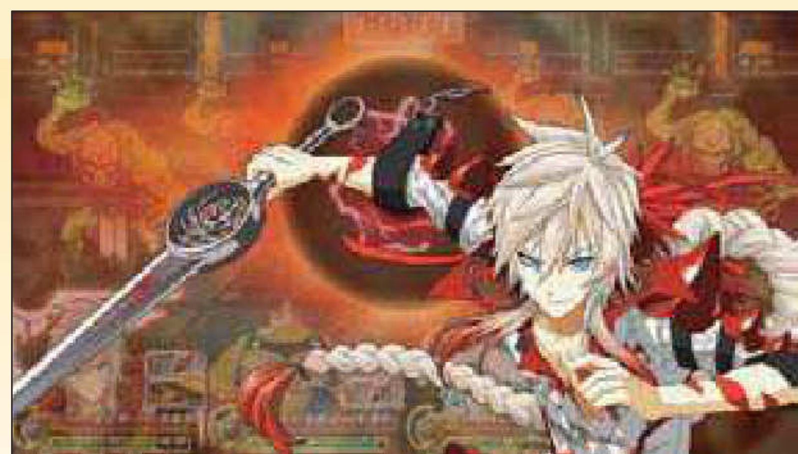
## 解放之剑

★★☆☆☆ UCG 评分：17

PSP/3DS | アンチェインブレイズ レクス | 日版 | 7 月 14 日
FuRyu | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：金馆长




从任何角度来看，本作都是标准的主视角迷宫探索类角色扮演游戏。游戏的创新之处在于可以捕获战斗中遇到的怪物作为我们辅助战斗的工具，而且还有一种名为“审判战”的战斗方式，这种战斗只能由捕获的怪物参加，可以说怪物就是游戏的核心要素，不过捕捉怪物的运气成分太大，容易让人产生烦躁感。游戏的培养要素极为丰富，每名角色都有上百种可以习得的技能，而想要使出高威力技能的话还是需要捕获不同的怪物，如果玩家极富耐心的话可以从中获得不少乐趣，游戏的人设和声优都非常出色，可以说是游戏最大的卖点之一，各位“人设控”和“声优控”玩家不可错过本作。



## 金馆长2011年度十佳游戏

- 龙之世纪 II
- 杀戮地带 3
- 第二次超级机器人大战 Z 破界篇
- 黑色洛城
- 无尽传说
- 战争机器 3
- 狂暴
- 战地 3
- COD 现代战争 3
- 未知海域 3 德雷克的诡计



**年度感言** 写这个榜单的过程非常痛苦：十个根本不够啊！今年我认为至少评个"年度个人三十大游戏"才能完全包括我认为应该上榜的游戏。尤其是下半年井喷般的游戏阵容，让身为玩家的我在幸福之余也烦恼无比：明知道一个游戏细细品味的话会获得至高享受，但是刚想慢慢玩，就出了一个作为玩家不可不玩的游戏。尤其是 10 月底到 11 月初那会，《战地 3》才打了个开头，德雷克的身影就恶狠狠地占据了屏幕，之后《COD 现代战争 3》又跟着到来，这游戏阵容逼得我没时间去玩《刺客信条 启示录》，只能推到明年。

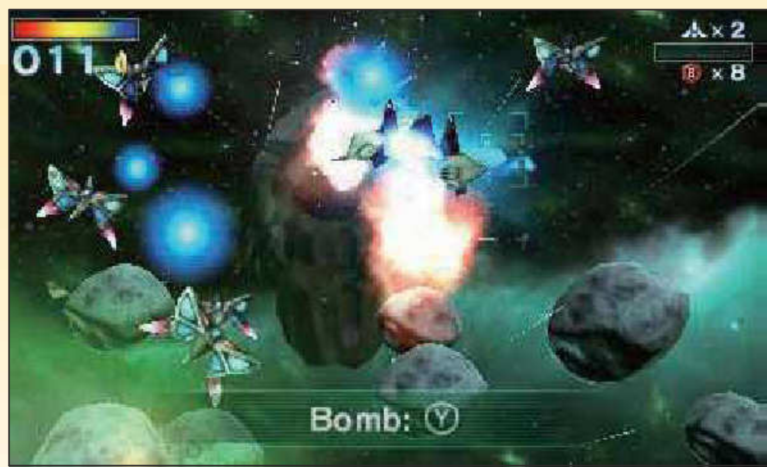
## 星际火狐 64 3D

★★★☆☆ UCG 评分：23

3DS | スターフォックス 64 3D | 日版 | 7 月 14 日
Nintendo | 射击 | 无对应周边 | 文：稀饭



本作是 N64 平台上的名作《星际火狐 64》的移植版，来到 3DS 平台后，本作的画面得到了极大程度的强化，而且也理所当然地加入了 3D 效果，战机与场景的建模细致程度远远超过了原作水平。具有纵深感的立体效果在展现宇宙战机于太空驰骋与战斗时的效果非常优秀，还可以用主机内置的陀螺仪一定程度上调整观察视角。时而大气时而悠扬的音乐良好地烘托着游戏的气氛，丰富的语音内容也是游戏的优点之一。游戏有剧情、对战和练习三种模式，剧情中玩家每攻破一个星球都会出现分支路线，想要体验全部剧情需要花上不少时间。对战模式分为生存、收集和时间竞赛三个规则，玩家可以和最多三位朋友进行对抗。



## 狂野西部 大毒枭

★★☆☆☆ UCG 评分：–

PS3/X360 | Call of Juarez: The Cartel | 美版 | 7 月 19 日
Ubisoft | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：铃



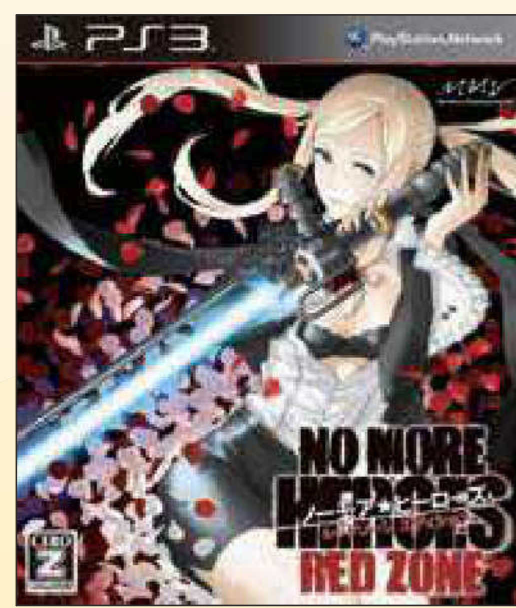
本作颠覆了"《狂野西部》系列"的传统，将时间线设定在了现代社会的西部城市，熟悉的沙漠与牛仔已经不见踪影，但牛仔的精神却依然存在。《大毒枭》有三名主角，他们分别来自不同的组织，因为行动需要才成为临时搭档，执行着看似相同的任务，但各自都有着不可告人的秘密或目的。游戏中，三位主角的能力差别较大，最直观的体现是对不同武器的熟练度上，除此之外每人发动的特殊能力也完全不同。故事模式的流程厚道，还可以与其他玩家联机进行游戏，途中还会出现随机的比拼挑战。多人模式中玩家可以随意选择扮演警方还是不法之徒。但游戏的画面素质很低，令人不解。



## 英雄不再 危险地带

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3 | NO MORE HEROES: Red Zone | 日版 | 7 月 14 日
MMV | 动作 | 对应 PS MOVE | 文：胜负师



本作是充满须田刚一个性化烙印的《英雄不再》的第三个进化版本，内容与早先推出的欧版《英雄们的乐园》相同，除了画面高清化，还支持传统操作和 MOVE 体感操作，手感相当不错。同时本作大幅增强了暴力表现，更加贴近作品所要展现的 B 级片风格，不过血肉飞溅的重口味演出效果也造成了一些掉帧现象。本作追加了 5 个《英雄不再 2》中的人气 BOSS，增加了 10 个新任务，更重要的是修正了原先版本读盘漫长的缺点，细节设定也更加人性化，减少了玩家无谓的奔波。本作的人设极具亮点，系统有其独特性，难度适中，适合不同玩家的需求，对于动作游戏爱好者来说值得一试。



## 战国 BASARA 编年史英雄

★★★☆☆ UCG 评分：17

PSP | 战国 BASARA クロニクルヒ－ロ－ズ | 日版 | 7 月 21 日
Capcom | 动作 | 无对应周边 | 文：狼来了



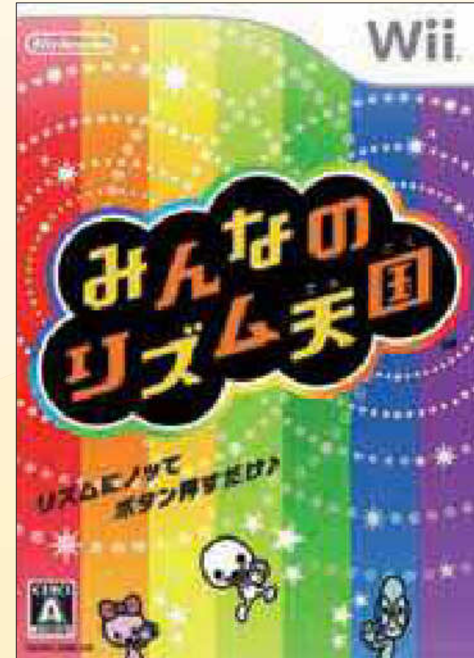
作为《战国 BASARA 战斗英雄》的续作，游戏的战斗系统在前作的基础上追加了空中牵制技、空中防御和空中弹返。角色增加了石田三成和中年版的德川家康，操作角色多达 30 人以上。本作最大的特色就是加入了取代前作故事模式的"天下统一战记"，在这个模式中玩家将扮演 1 名武将，与邻国的武将们进行战斗、取得胜利吞并对方的领土直到统一天下为止，在该模式中满足特定条件后还能触发系列 6 部作品中的名场面。任务模式中设有东西两军的路线，每一军各自有 50 个任务，东军最初只有德川家康可用，而西军则是石田三成，玩家需完成同伴加入任务后才能陆续选用其他角色。



## 大家的节奏天国

★★★★☆ UCG 评分：24

Wii | みんなのリズム天国 | 日版 | 7 月 21 日
Nintendo | 音乐 | 无对应周边 | 文：狼来了



考验玩家节奏感的欢乐游戏又来了！单人模式中共有 50 个迷你关卡，其中 28 个为不同的独立小游戏，每 4 关又混合组成 1 个连续的 BOSS 关，将第 7 个 BOSS 关完成后就算打通了流程，随后会追加 15 个强化关卡，这些关卡都是前 35 个关卡的强化版，在难度和长度上都会有所增加。玩家必须通过每个独立的关卡才能解锁下一个，而通过的标准是取得"平凡"的过关评价，游戏的评价分为"重来"、"平凡"以及最高的"一流"，系列的"奖章"和"Perfect"的挑战依旧存在，获得一定量的奖章后能开启选关画面中左边的附加小游戏。本作还支持玩家在双人模式的 8 个关卡中与朋友同乐。



## 女皇之门　螺旋混沌

★★★★☆ UCG 评分：24

PSP　クイーンズゲイト スパイラルカオス　日版　7 月 28 日
NBGI　策略角色扮演　无对应周边　文：金馆长



本作的前期宣传让人产生一种错觉，似乎本作从头到尾都是由各种诸如“爆衣”之类的“擦边球”组成的。其实细细品味之后就会发现，本作和前作一样，都是系统非常严谨的策略角色扮演游戏，游玩起来既富有挑战性又不会太过难为玩家，号称“姬战”名副其实。游戏的角色均来自《女皇之门》系列对战书”，众多日本知名游戏、动画中的角色都参与到战斗中。而且游戏还厚道地收录了于前作中登场的《女皇之刃》系列”的角色，上演了一出热热闹闹的穿越剧。虽然后期的战斗有些单调，但是清凉养眼的爆衣画面可以起到很好的调剂作用，喜欢日式 ACG 文化的男性玩家不容错过。



## 恶魔幸存者 2

★★★★☆ UCG 评分：25

NDS　デビルサバイバー2　日版　7 月 28 日
Atlus　策略角色扮演　无对应周边　文：八重樱



《恶魔幸存者 2》是 2009 年发售的 NDS 游戏《女神异闻录 恶魔幸存者》的正统续作，集 RPG 要素、恶魔同伴系统与剧情分支于一体，带给玩家们更长时间的游戏体验。故事发生在外星生物“北斗七星”入侵日本之际，以主人公为首的 13 名角色和恶魔签订契约，以“恶魔召唤者”的身分与侵略者展开决斗。游戏以天为单位推进，玩家可自由移动触发剧情。战斗时主人公们与各自的两只恶魔组成一组，如能针对敌人的弱点展开攻击的话，就可获得对我方有利的“追加回合”。此外还可以通过恶魔拍卖场来获得稀有恶魔，或是让恶魔合体得到更强品种。




## 八月 AUGUST

**8月1日** SCE 宣布收购《无名英雄》开发商 Sucker Punch Productions。

**8月1日** 平井一夫确认 PSV 欧美地区将无法赶在年内发售，预计将于 2012 年第一季度发售，日本地区发行计划不变。

**8月1日** EA 宣布再次进行高层大重组，同时将公司划分为 EA Labels 和 EA Interactive 两大板块，分别发展传统游戏与休闲游戏。

**8月1日** 近年来经营不善的 THQ 宣布进行 200 人规模的大裁员，《MX vs ATV》团队被裁。

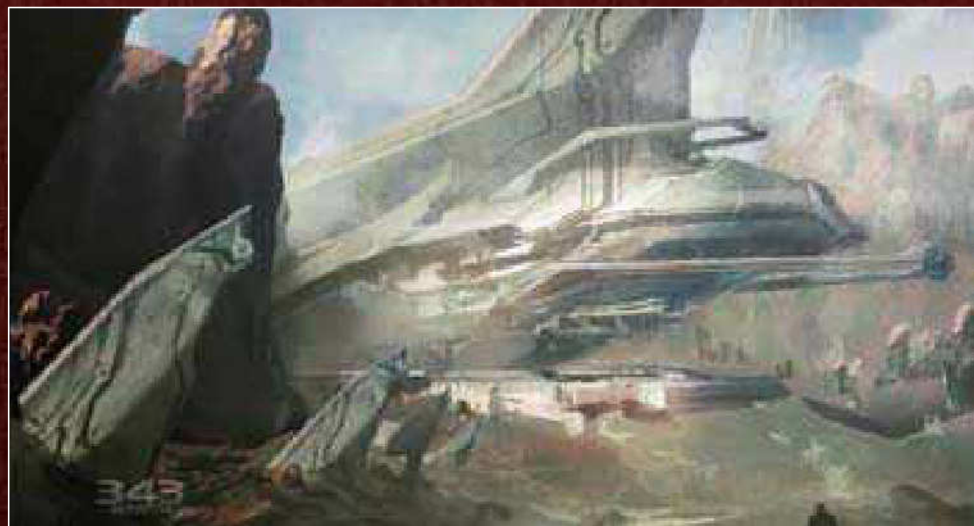
**8月17日** SCE 于德国科隆举办 GamesCom 游戏展前发表会，宣布 PS3 即日起全球降价，160GB 基本版降价六分之一，320GB 版降价七分之一。SCE 同时公布了 PSV 的细节详情，并宣布推出 99 欧元的廉价版新款 PSP。

**8月17日** 任天堂在德国科隆 GamesCom 游戏展期间宣布 9 月起将于欧洲地区推出新款 Wii 主机，取消对 NGC 游戏的兼容。

**8月17日** GamesCom 2011 游戏大奖评选结果公布，《战地 3》获得年度最佳游戏奖，PSV 获最佳硬件奖。

**8月17日** SCE Asia 宣布在台湾成立中文化中心，加强中文游戏的发行力度。

**8月24日** 史蒂夫·乔布斯宣布辞去苹果 CEO 职务，由蒂姆·库克接任，当日苹果股价大跌。






**8月26日** 西雅图 PAX Prime 2011 游戏文化展会召开，共吸引观众逾 7 万人次。微软在展会期间举办《光环》座谈会，公布了《光环 4》的设定图。

**8月31日** 世嘉宣布成立“如龙工作室”，由名越稔洋率领，同时《黑豹 2》和《如龙 5》公开。

**8月31日** 索尼公布了面向索尼所有网络化产品的“索尼娱乐网络”服务。

## 勇者 30 SECOND

★★★☆☆ UCG 评分：23

PSP　勇者 30 SECOND　日版　8 月 4 日
MMV　角色扮演　无对应周边　文：稀饭



《勇者 30 SECOND》继承了前作“高速 RPG”这一独特的游戏设定，并改善了前作角色扮演感觉过于薄弱、更像是一关关独立的小游戏的缺点。角色除了执行任务时拥有的高速等级外，还会拥有一个基本等级，平常在大地图上行走时，打怪获得的经验值提升的是基本等级，升级速度缓慢，而到了任务里头，玩家获得任务速度高速提升，但是任务结束后所有高速等级也会消失。游戏分为了四个章节，描述的故事内容时间跨度能够以世纪为单位，既可以说是波澜壮阔，也能够称之为极度恶搞，毕竟游戏中无论是贪财的时间女神还是造型古灵精怪的勇者城，都带着一股能让人笑破肚皮的逗趣感。



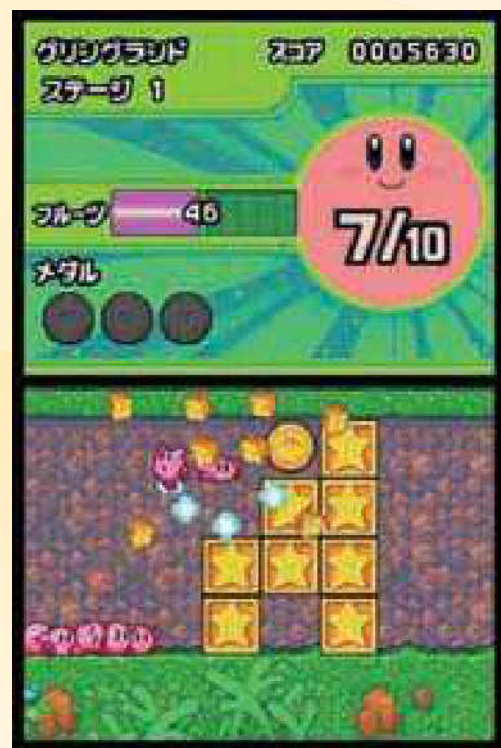
## 集合！星之卡比

★★★★☆ UCG 评分：24

NDS　あつめて！カービィ　日版　8 月 4 日
Nintendo　平台动作　无对应周边　文：八重樱




某天卡比在午睡时突然被迪亚兹分裂成了十只，并将他们全部打倒，只有一只卡比侥幸逃脱。失去了力量的卡比在勇者之心的引导下踏上了打倒迪亚兹的旅途。游戏共计 5 大关，每大关中又有十几个小关，拿够 100 分水果就能召唤出一只卡比，最多可召唤 10 只。越多卡比，战斗月轻松，而且有许多关卡都是需要多只卡比才能过关的。这款《星之卡比》的新作全程只能使用触控笔来操作，包括移动、跳跃、合体、战斗等等动作均可以通过滑动屏幕来实现，可以说是将 NDS 的触屏功能发挥到了极致，虽然操作简单却不失紧张刺激，无论是哪个年龄层的玩家都能从本作中获得愉悦的游戏体验。



## 冬宫Ⅲ 暗黑的使徒与太阳的宫殿

★★★☆☆ UCG 评分：–

PSP エルミナージュⅢ～暗黑の使徒と太阳の宫殿～ 日版 8月4日
Starfish 角色扮演 无对应周边 文：稀饭



继系列首作《冬宫 黑暗女巫与诸神的指轮》移植PSP平台后，本作也作为系列的最新作登陆PSP。维持着系列传统，本作仍然是最为古典的角色扮演游戏，玩家需要自行用十二个种族和十六种职业创建出六位冒险者，组成队伍探索地下城，搜刮宝藏，战胜各种怪物与BOSS，并发掘隐藏在迷宫深处的秘密。本作的特色系统包括了人物画像导入、昼夜和天气变化、乐曲导入和特殊隐藏事件等，其中人物画像导入支持玩家用自己喜欢的图像来替代游戏中固定的人物造型，昼夜和天气的改变则会让迷宫的环境发生变化，玩家遇到的怪物类型也会随之改变，特殊隐藏事件会让玩家遇到强力的冒险者或隐藏的BOSS。



## 狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 G

★★★★☆ UCG 评分：25

PSP モンハン日记 ぽかぽかアイルー村G 日版 8月10日
Capcom 模拟经营 无对应周边 文：八重樱



本作是以Capcom旗下人气绝顶的动作游戏《怪物猎人》中的吉祥物艾鲁猫为主角制作的外传作品，一改《怪物猎人》的硬派作风，靠着可爱猫咪们的卖萌来拉拢女性玩家的喜爱。本作的目的依旧是需要通过升级各种村庄设置来增加猫咪们的数量，既然名字中有“G”字，设置自然也增加到了G级，全新的矿山、渔场、菜园等待着玩家们去努力建设，集齐一定数量的猫猫们就能推开猫地藏的石头，开启温泉。此外，狩猎任务也新增了G等级的怪物供玩家们挑战，合理安排队伍中的职业配置才能令作战更有效率。本作可以直接继承前作的存档，为老玩家节省了不少时间。新玩家也能直接选择G级开始游戏。



## 超级口袋妖怪 乱战

★★★★☆ UCG 评分：24

3DS スーパーポケモンスクランブル 日版 8月11日
Nintendo 动作 无对应周边 文：洛克



“《口袋妖怪》系列”首款登陆3DS的作品，亦是Wii版《口袋妖怪 乱战》的续作。游戏以第五世代的《黑·白》为蓝本，收录了646种口袋妖怪，这些口袋妖怪全部以发条玩偶的姿态在游戏中出现。和正统作品一样，玩家在游戏中需要不断地收服更加强大的口袋妖怪扩充队伍的实力，并给它们装备技能参加战斗。每只口袋妖怪能装备两种技能，由于换成动作游戏，除了攻击力，技能的攻击频率、速度和范围也在考虑范围内。游戏中还有大乱斗形式的竞技场模式，其中还包含数十只口袋妖怪一同战斗的突击战。游戏通关之后区域难度所有上升，同时也能收服更强大的口袋妖怪。



## 超次元游戏 海王星 MK2

★★★☆☆ UCG 评分：21

PS3 超次元ゲイム ネプテューヌmk2 日版 8月18日
Compile Heart 角色扮演 无对应周边 文：稀饭



本作是由Compile Heart开发，以游戏业界厂商和硬件拟人化为题材的RPG游戏《超次元游戏 海王星》的续作。前作角色悉数登场的同时，本作还新增加了PSP和NDS等掌机的拟人化角色，而故事也将围绕着她们对抗“盗版势力”，拯救被封印的姐姐们踏上旅程而展开。游戏系统在前作基础上大幅更改，战斗模式依然是回合制，玩家的回合内能控制角色的移动并且对攻击范围内的敌人进行攻击，每一位出战的角色还能安排一名后卫角色，后卫角色会发动支援技能辅助出战角色战斗。游戏的剧情充满了各种恶搞，不过需要对ACG文化有一定认识才能找到笑点。



## 梦幻骑士4 超荷填装

★★☆☆☆ UCG 评分：–

PSP グローランサーⅣ オーバーリローデッド 日版 8月18日
Index Corporation 角色扮演 无对应周边 文：洛克



本作是2003年发售的RPG《梦幻骑士4》追加新要素后移植的PSP版。在原作的基础上，本作追加了全新的角色和剧情，故事大幅度扩张，其中还追加了全新的大团圆结局，结局总数达40个以上，即使玩过前作的玩家在本作依然能找到新鲜感。游戏的剧情战斗采用了独特的实时任务完成系统，战斗开始后有一个从50开始的倒计时，倒数的速度会根据难易度不同而变化，如果倒数到–50则战斗失败。战斗结束后剩余的时间越多，经验值和奖励就越丰富，如果连隐藏条件都能达成的话还会出现“MISSION COMPLETE”的情况，相应获得的报酬也是最丰富的。



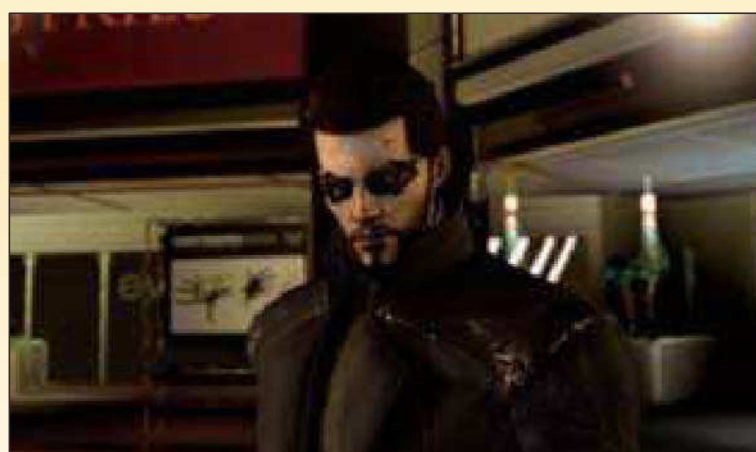
## 杀出重围 人类革命

★★★★★ UCG 评分：26

PS3/X360 Deus Ex: Human Revolution 美版 8月23日
Square Enix 动作射击 无对应周边 文：稀饭



本作的故事发生在遥远的未来，人类已经能够用机械义肢来替代人体，身体机械化的人被称为增强者，主角亚当·詹森遭到强化者佣兵袭击时身受重伤，被迫接受身体赛博化改造。游戏的主要流程便是亚当的复仇记，玩家可以选择用多种方式来通关，包括了正面进攻，远程狙击和寻找暗道潜入，这些方式能够单独使用，也可以混合，配合丰富的升级选项，能够让玩家获得多元的选择和内容各异的游戏体验。游戏的故事相当有深度，除了描述亚当如何揭开重重阴谋挫败敌人，也展现出了未来世界中贫富悬殊，人性淡薄的一面。游戏的成就难度不低，但可以在一次通关过程中拿全，相当有挑战性。



## 机动战士高达 新基连的野望

★★☆☆☆ UCG 评分：–

PSP | 机动战士ガンダム 新ギレンの野望 | 日版 | 8月25日
NBGI | 策略 | 无对应周边 | 文：洛克



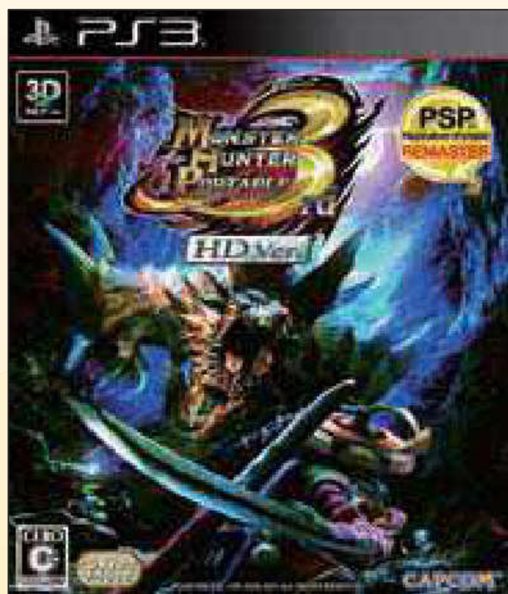
本作是“《基连的野望》系列”的第七作，以《机动战士高达》和《逆袭的夏亚》中“一年战争”和“第二次新吉翁抗争”为题材的模拟战略游戏，系统相比起前作发生了极大的变化。系列中，玩家一直是以地球联邦军的雷比尔将军和吉翁公国的基连总帅的身份来指挥作战，而本作增加了以阿姆罗等驾驶员或司令官的立场来体验故事，与总帅模式不同，驾驶员无法调用资金，只能依靠自己的“发言力”来获得军备，而且作战中可操作的兵力也是相当有限，因此可以从另一个角度来体验本作的乐趣。另外，本作可生产机体总数达到300台，不过同一台机体根据等级会有相应的数量限制。



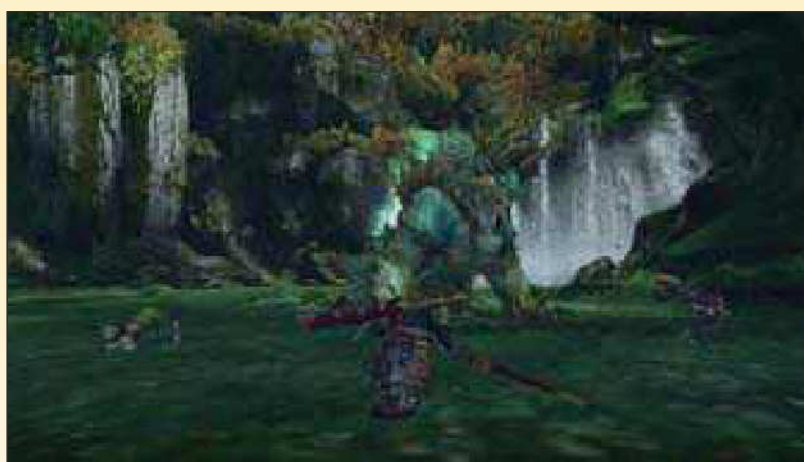
## 怪物猎人 携带版 3rd HD 版

★★★★☆ UCG 评分：–

PS3 | モンスターハンターポータブル 3rd HD Ver. | 日版 | 8月25日
Capcom | 动作 | 无对应周边 | 文：洛克



本作以2010年12月1日发售的《怪物猎人 携带版 3rd》为蓝本制作，在原作的基础上对画面进行了大幅强化。除了能用PS3手柄的右摇杆控制视角外，游戏还能使用PSP版的存档，并支持PS3版和PSP版联机游戏。原作不仅收录全部12种武器，还为所有武器添加了不同的特性，让同一种武器也有不同战术。怪物方面则加入大量新怪，轰龙、迅龙等人气怪物在游戏中都引入了实力更为强大的亚种，不仅攻击方式和普通种不同，属性吸收方面也发生变化。随从猫系统也得到强化，玩家一次可以携带两只随从猫狩猎，使得单机玩家也能体会到多人狩猎的乐趣。



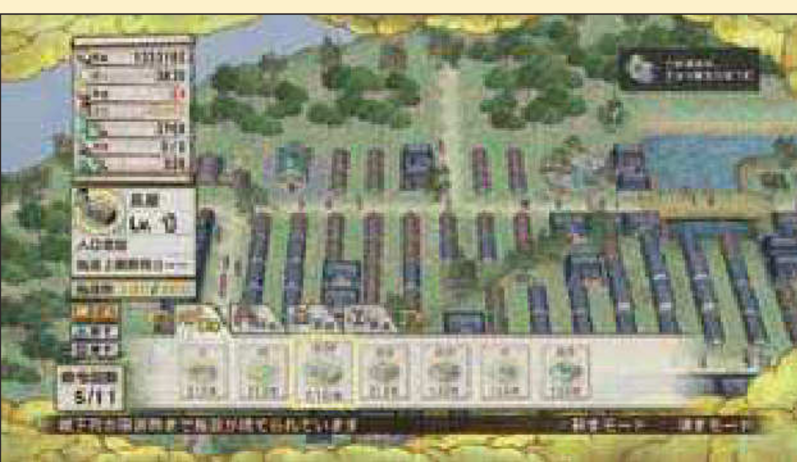
## 战国无双 3 帝国

★★★☆☆ UCG 评分：25

PS3 | 战国无双 3 Empires | 日版 | 8月25日
Koei Tecmo | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



《帝国》系列”被喻为是《无双》+《三国志》和《信长之野望》的合体。游戏的最大特征就是导入了箱庭式内政，玩家要具体建设自国的城下町，主导自己的势力走向强大。游戏的内政画面非常华丽，但相对的外交、军备方面削弱得比较厉害，玩起来更像是模拟经营游戏而非历史策略游戏。动作部分是以《战国无双3 Z》为基础改编而来的，有一定改动。游戏模式主要分为具备教学性质和故事模式要素的战史演武，以及可以自由发展的争霸演武。满足特定条件后可以获得强大的设施，从而令天下布武之途更加轻松。游戏还可以通过购买DLC和与日本手机联动来获得新的设施，越到后期越有乐趣。



## 黑岩射手

★★★☆☆ UCG 评分：22

PSP | ブラック★ロックシューター –THE GAME | 日版 | 8月25日
Imageepoch | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：狼来了



西历2032年，谜之异星人突然开始了对人类的侵略，人类因而展开了激烈地抗争。到了2051年时，在敌人压倒性的军力优势下，地球上只剩下12位男性与玩家所扮演的黑岩射手继续抵抗。本作的战斗系统富有创意，进攻、防御、回避等行动都可以通过简单的按键操作与指令选择来实现，女主角的各种技能在满足特定条件后会自动升级，升级后的除了性能提升外，招式的演出过程也变得更具魄力。游戏的主线流程并不长，但通关后会附加隐藏关和真结局的路线，令耐玩度大增。此外所有的关卡中都设有特殊任务，完成任务后可以到装备、解锁画廊中的图片以及角色的服装等等。



## 九月 SEPTEMBER

**9月2日**《COD》的主题展会“Call of Duty XP”于洛杉矶举办。

**9月5日** Square Enix当日下午召开新闻发布会，正式公布《勇者斗恶龙X Online》，对应平台为Wii/Wii U。由于游戏类型变成MMORPG，日本多数玩家表示强烈不满。此后数日SE股价持续下跌。



**9月6日** 前《MGS4》助理制作人、《光环4》剧本设计师Ryan Payton宣布辞职，成立自己的独立工作室。

**9月7日** 日刊报道《怪物猎人3 tri G》将登陆3DS，同时将推出底座式右摇杆。

**9月13日** 任天堂赶在TGS召开之前举办3DS新制品发布会，在公布了大量面向日本地区的3DS大作之后，在发布会最后作为压轴戏公布了令所有人意外的3DS版《怪物猎人4》。当日Capcom股价下跌8.3%。

**9月14日** SCEJ举办TGS展前发布会，公布了PSV的发售日，以及首发游戏阵容。

**9月15日** 2011东京游戏展在千叶幕张举办，本届展会观众数量创下历届新高，PSV成为最大亮点。



**9月21日** PSN因未知原因而突然出现故障，不过索尼在当日内就解决了技术问题。

**9月28日** 亚马逊公布售价仅为199美元的Kindle Fire平板电脑。

**9月30日** 索尼向投资者发布财报预警，表示欧元的持续下跌将对其业绩造成强烈冲击。

## 华尔兹2011年度十佳游戏

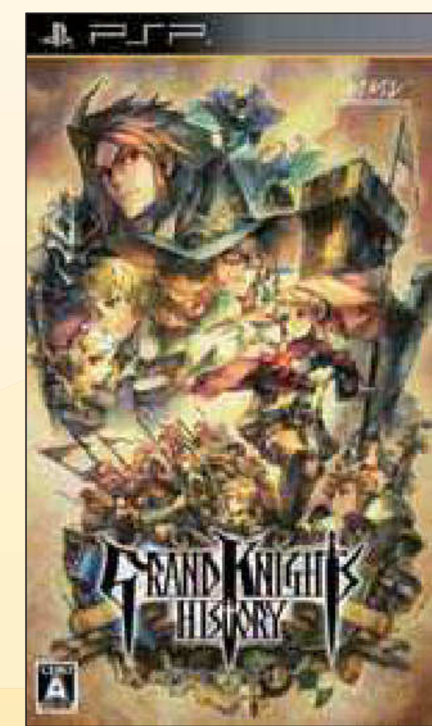
- 战争机器 3
- NBA 2K12
- 蝙蝠侠 阿克汉姆城
- 无尽传说
- 未知海域 3 德雷克的诡计
- 无名英雄 2
- 如龙 终焉
- COD 现代战争 3
- 特洛伊无双
- 洗碗工 吸血鬼的微笑

**年度感言** 今年有两款对于本人来说几乎“玩不完”的游戏，《NBA 2K12》和《战争机器 3》，有网战的游戏总能常玩常新，尤其这次前者拥有极其杀时间的“名人堂”成就，后者有“玩死人”的“非同凡响 3.0”成就。自己后半年的大部分时间、精力都砸在了上面。印象中华尔兹已经有好长时间没有玩日式游戏，尤其是日式 RPG，不过《无尽传说》给了我不少惊喜，没时间也挤时间将它通关了。在这里我想为两款游戏平反，一款是《特洛伊无双》，还有一款是《如龙 终焉》，两款游戏都是初玩恶心，深入后方可找到乐趣的另类作品。

## 圣骑战史

★★★★☆ UCG 评分：27

PSP | グランナイツヒストリー | 日版 | 9 月 1 日 | MMV | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是 Vanillaware 小组带来的又一款精品，游戏完美地传承了《奥丁领域》和《胧村正》的独特风格。玩家需要在古之国罗格雷斯、骑士之国共和联邦和魔法之国阿瓦隆三个国家中任选其一作为自己的祖国，在此建立自己的见习骑士团，让手下的骑士在战斗中进行磨练，最后将他们送上战场为国家而战。玩家在训练中除了完成各式各样的主线任务外，还存在众多分支事件，地图上随机出现的魔物也使游戏的耐玩度进一步提升。依靠网络进行的战争模式是游戏的最大亮点，玩家可将自己精心培育的骑士团传送到网络战场上，和来自世界各地的玩家共同为了国家的兴亡而战斗。



## 恶魔幸存者 超频

★★★☆☆ UCG 评分：—

3DS | デビルサバイバー－オーバークロック | 日版 | 9 月 1 日 | Atlus | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：八重樱



本作是 2009 年发售的 NDS 游戏《女神异闻录 恶魔幸存者》的 3DS 强化版，在原有的故事基础上增添了第八天的剧情，进一步完善了故事整体。故事背景是在 8 月的东京，一场大爆炸导致大量恶魔从魔界涌到现实世界，政府为了避免恶魔扩散而封闭了整座城市，主角们为了生存而与恶魔缔结契约战斗。游戏系统分为对话与战斗两个部分，对话会触发形形色色的事件，选择不同的事件也将把结局向着不同的方向推进。恶魔合成系统是培养强力的恶魔的重要途径，通过反复的培育最终诞生以一敌千的恶魔同伴是玩家的最大目的。另外还能用 COMP 参与恶魔的拍卖，以低廉的价格入手高性能的恶魔。



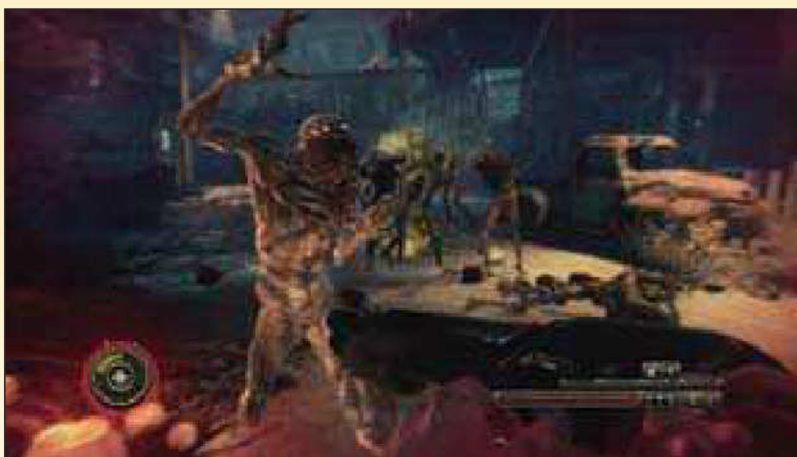
## 抵抗 3

★★★★☆ UCG 评分：27

PS3 | Resistance 3 | 美版 | 9 月 6 日 | Insomniac Games | 主视角射击 | 对应 PS MOVE | 文：奈落



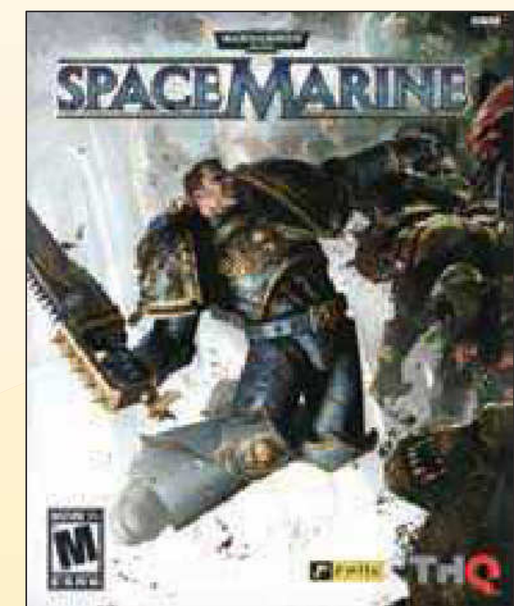
PS3 独占科幻大作《抵抗》系列的第三部作品，《抵抗 3》的剧情紧接前作，讲述人类与奇美拉病毒旷日持久的战争下，人类已处于绝对下风，人类为自己的生存作最后一博。游戏场景设计十分出色，光影效果拔群，在战斗中也有很稳定的帧数，对各种风沙、雨雪、夜色下的场景刻画尤为细致。游戏的武器设定出色，导向子弹、穿墙射击及空间裂缝等各种科幻武器比比皆是，而且武器各自对应自己的升级系统。网战部分相比前作进行了大改造，吸取了时下流行的技能装配、连杀奖励等元素，再与本身科幻的游戏题材相融合，使得游戏网战给玩家带来的体验十分特别，耐玩度也提升到一个新的高度。



## 战锤 40000 星际战士

★★★☆☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | Warhammer 40,000: Space Marine | 美版 | 9 月 6 日 | THQ | 动作 | 无对应周边 | 文：稀饭



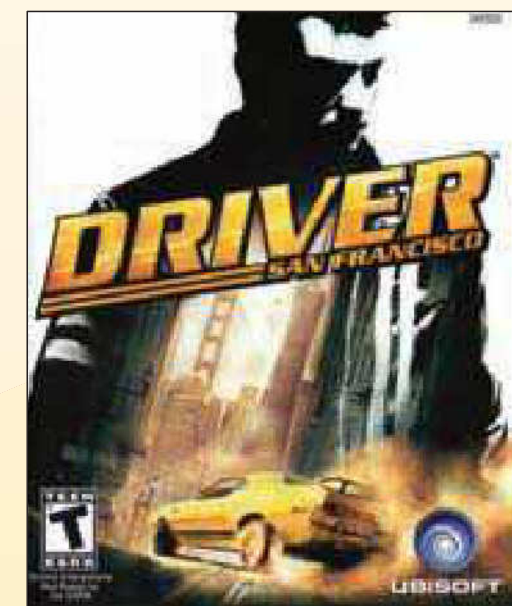
《战锤 40K》系列”故事背景设定在极其遥远的未来，描述了关于人类帝国与各种外星种族势力之间的战争。本作的故事便是这场无休止战争里的一个小小的波澜，极限之蓝战团的 Titus 队长带领着自己的两位队友，去对抗兽人大军和穿越混沌空间而来的混沌星际战士。游戏融合了动作游戏要素和射击游戏要素，玩家既可用雷神锤和链锯剑对敌人展开近战，也可以用爆矢枪和热熔枪远远地干掉敌人，游戏中的生命值设定类似于大作《光环》，角色有护甲值和生命值两种资源，受到攻击时，前者耗尽后者才会受损，护甲能够自动恢复，但生命值只能通过终结技杀敌恢复，相当有特色。



## 横冲直撞 旧金山

★★★☆☆ UCG 评分：–

PS3/X360 | Driver: San Francisco | 美版 | 9 月 6 日 | Ubisoft | 竞速 | 无对应周边 | 文：稀饭



本作的故事剧情是典型的动作剧，描述了警探 John Tanner 追捕重刑犯 Charles Jericho 的惊险飞车历程。不过游戏中引入了某种程度上的幻想要素，John Tanner 警探在一次意外后获得了能够瞬间在不同车辆之间移动的特殊能力。凭借着主角的这个能力，游戏中玩家可以在不同车辆之间自由的转移来追捕犯人，将他们逼出座驾。游戏中提供了超过一百款车辆供玩家驾驶，道路总长度超过了 200 公里，包含了许多旧金山地区的名胜。游戏的联网模式中玩家仍然可以使用独特的换车系统来与其他玩家对战，还能够用导演模式来剪辑自己的飙车过程，编辑一段精彩的影像分享给朋友。



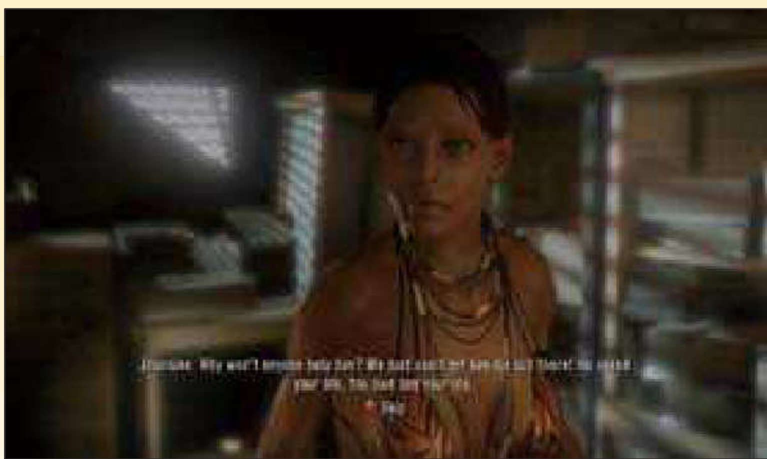
## 死亡岛

★★★★★ UCG 评分：24

PS3/X360 | Dead Island | 美版 | 9月6日
Deep Silver | 动作冒险 | 无对应周边 | 文：稀饭



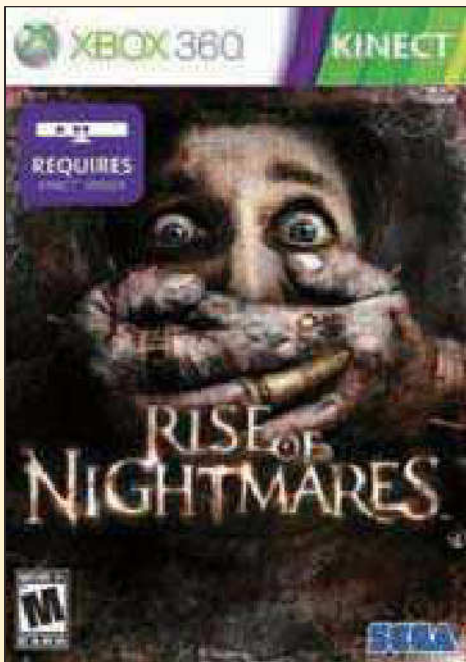
一改传统僵尸题材游戏中常见的黑暗昏沉环境，《死亡岛》将故事舞台搬到阳光明媚碧海连天的热带度假村中，但第一人称视角的设定仍然能让玩家体验到极强的恐怖感。游戏中玩家需要在四位幸存者中选择一位，他们不但都拥有对僵尸病毒的抗体，而且各有所长，前橄榄球明星洛根在投掷武器方面表现优秀，身强力壮的黑人说唱歌手山姆B则擅长使用钝器，美丽的中国女孩梅仙喜爱用锋利的刀剑，而曾经是警官的私人保镖布尔娜则是用枪好手。游戏存在着角色扮演要素，玩家在打倒僵尸后可以获得经验值，蓄满经验值升级后能够用获得的技能点学习新技能，强化角色战斗力。



## 梦魇降临

★★☆☆☆ UCG 评分：19

X360 | RISE OF NIGHTMARES | 日版 | 9月6日
SEGA | 动作 | Kinect 专用 | 文：纱迦



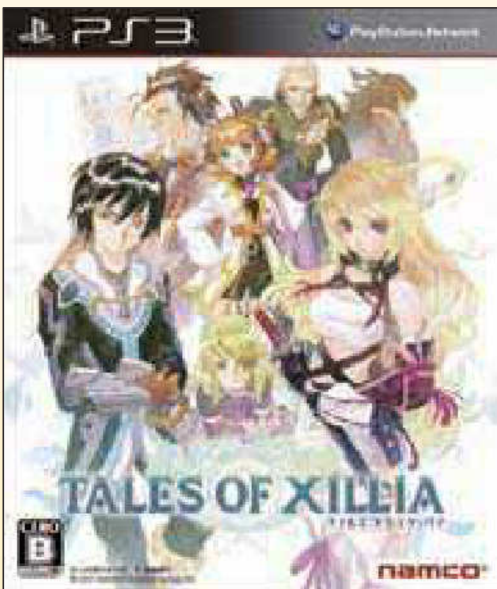
本作改写了Kinect游戏史上的多项第一，如第一个恐怖游戏、第一个18禁游戏、第一个完全体感控制的传统游戏。故事讲述主角与妻子一起搭乘火车时，火车突然化为血海，一名邪恶男子掳走了他的妻子，主角只身踏上寻妻之路。游戏采用第一人称视角，主角的每个动作都需要玩家以身体实际做出，玩起来感同身受。游戏中玩家要以各种武器（如棒球棍、斧头、铁钳、菜刀）毫不留情地狠狠攻击敌人。不过虽然玩起来非常新鲜，但时间一长就会感觉很累，单是挥动武器这个动作就相当累人，更别提转向、移动和防御了。玩过本作之后，你一定会感叹：原来动作游戏的主角这么不好当啊！



## 无尽传说

★★★★★ UCG 评分：28

PS3 | テイルズ オブ エクシリア | 日版 | 9月8日
NBGI | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：金馆长



本作作为《传说》系列"十五周年纪念作品，可以说是圆满地完成了向这个经典的游戏系列献礼的任务。游戏采用了双主角系统，但是并不是互相平行的两条故事线，而是采取一条统一的故事线，两名主角分别以自己不同的角度来看待整个故事，两位主角的故事有部分不同，可以视为剧情上的互相补充。游戏基本的战斗系统有所创新，采取了"共鸣战斗"的方式，两名角色之间进入共鸣状态对敌人展开攻击是战斗的主旋律，这次的招式构成变化很大，一直以来被沿用的"普通攻击－术技－奥义"的结构被舍弃，换成了"普通攻击－术技－共鸣术技"，由于共鸣术技使用有限制，导致本作普通连技似乎欠缺流畅，但是一旦进入OVER LIMITS状态，行云流水般的共鸣术技连发可以给玩家带来极大的爽快感。而其他诸如商店系统、GRADE系统的变更和战场换人系统的加入都让本作显得更加人性化。剧情看似平淡，但是在平淡中感动你正是《传说》系列"的特长，本作值得感动的地方非常多，有时候不只是在主线剧情中，一些支线剧情中的情节也会让人感动，尤其值得一提的是本作的结局，简直让人有一种期待厂商通过DLC补完结局的感觉。除此之外，本作游戏内容也十分丰富，上百个支线任务，上千个探索点以及层出不穷的DLC服装，都可以让玩家沉迷其中。而由滨崎步演唱的主题曲《Progress》十分动听，即使不玩游戏也值得欣赏。







▶本作的主旋律之一：成长

## 生化危机 重生精选集

★★★☆☆ UCG 评分：－

PS3/X360 | バイオハザード リバイバルセレクション | 日版 | 9月8日
Capcom | 合集 | 无对应周边 | 文：铃



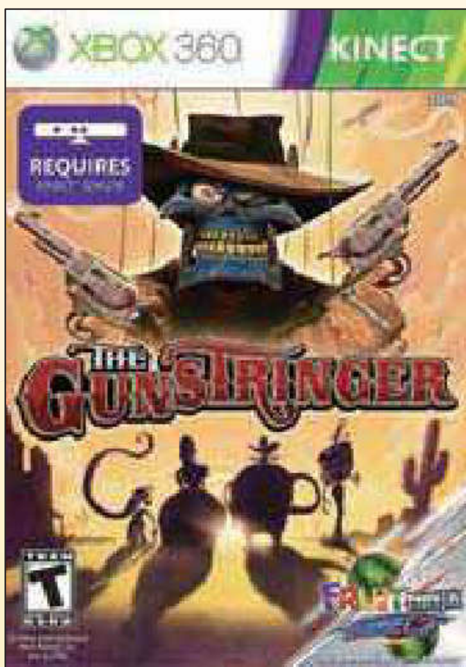

《重生精选集》选择了系列的两款重量级作品：系列革新之作《生化危机4》与系列超人气之作《代号维罗妮卡》。前者在内容上以发售日靠后的PS2版为主，收录了新增的艾达篇与极具创意的新服装，除了画面上的完善，厂商还对流程中武器的性能做出了一定修正，并调整了佣兵模式中的细节，同时还修改了手枪加农炮的解锁规则。后者在内容上以《完全版》为主，亚西福特家族兄妹情深、克里斯勇救克莱尔、威斯克大战阿克莱西亚、史蒂夫守护克莱尔等经典镜头一一重现。美中不足的是两款作品此次重制都没有增加全新内容，《维罗妮卡》由于发售时间较早，高清重制版的画面有些差强人意。



## 木偶神枪手

★★★☆☆ UCG 评分：－

X360 | The Gunstringer | 美版 | 9月13日
Twisted Pixel Games | 射击 | Kinect 专用 | 文：纱迦



本作是由专门制作精品XBLA游戏的Twisted Pixel Games出品的Kinect游戏。游戏的主人公是一名牛仔打扮的木偶，玩家要控制他展开西部冒险，经历众多令人惊讶的情节，玩起来就像是一出木偶活剧。游戏中玩家要用左手控制木偶移动，右手控制开枪或拳击，操作非常简洁，甚至可以坐在沙发上玩。玩家可以通过高手排行榜与朋友比试，还可以随时加入／退出合作游戏。游戏还收录了大量隐藏要素，可以籍此解锁道具、能力和人偶奖励。微软对本作也是寄予厚望，不仅推出了官方中文版，而且定价极为便宜，还附赠XBLA游戏《水果忍者Kinect》的下载码，可谓超值。



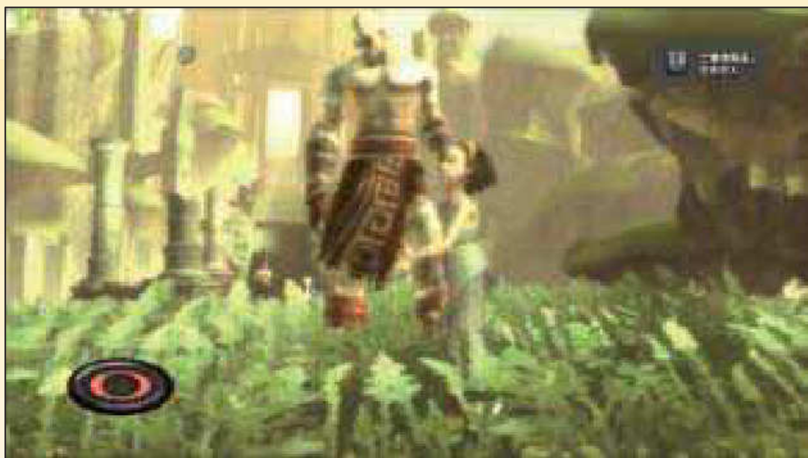
## 战神 起源 收藏版

★★★★★ UCG 评分：–

PS3 | God of War Origins Collection | 繁体中文版 | 9 月 13 日
SCE | 动作 | 无对应周边 | 文：胜负师



本作是今年高清合集类游戏中比较值得购买的一款，收录的是 PSP 版《战神 奥林匹斯之链》和《战神 斯巴达之魂》的中文高清版。这两款《战神》外传作品的画面原本在 PSP 平台便傲视群雄，转战 PS3 平台后依然有着相当不俗的画面表现力，就算已经在 PSP 上体验过了，高清化的这两部作品也绝对值得重温。《奥林匹斯之链》的系统与 2 代相似，流程较短，但奎托斯女儿的剧情十分感人，对其后作品的剧情有铺垫作用；《斯巴达之魂》则在系统创新上有出色表现，战斗系统新颖，剧情也有亮点。这两部外传均属于奖杯神作，玩家在收藏之余为自己增添两个白金也是个不错的选择。



## 勇者斗恶龙 25 周年纪念

★★★☆☆ UCG 评分：–

Wii | ドラゴンクエスト 25 周年記念 ファミコン&スーパーファミコン ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ・Ⅲ | 日版 | 9 月 15 日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：九兵卫



正如副标题所述，本游戏是“《DQ》系列”诞生 25 周年的纪念之作，其内容囊括了 FC 平台的Ⅰ～Ⅲ代，以及 SFC 平台的《勇者斗恶龙Ⅰ・Ⅱ》和《勇者斗恶龙Ⅲ》这 5 部不同时代的经典名作，除了画面与音乐有相应调整之外，游戏的基本内容则基本保持了原汁原味的风格，感动依旧。回味当年的经典感动的同时，游戏中丰厚的纪念特典内容也格外吸引人，其中就有集英社出版的 DQ 攻略全书《FC 神拳奥义大全书・复刻之卷》以及收录各种开发企划与秘密插话的资料鉴赏模式。此外，游戏还收录系列最新作《勇者斗恶龙Ⅹ 觉醒的五大种族》的独家影像，对 FANS 而言意义非凡。




## 战争机器 3

★★★★★ UCG 评分：29

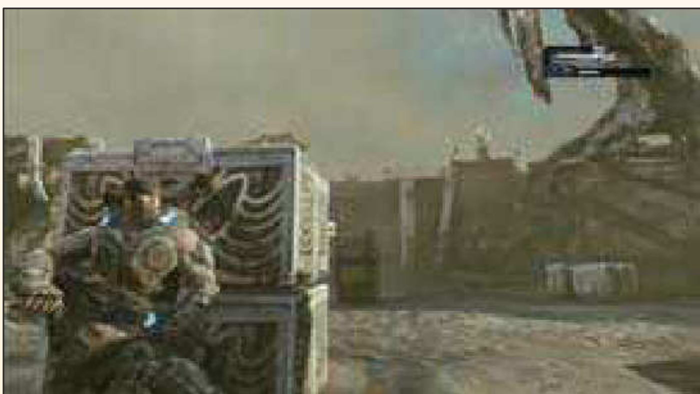
X360 | GEARS OF WAR 3 | 繁体中文版 | 9 月 20 日
Microsoft | 动作射击 | 无对应周边 | 文：华尔兹



这是 X360 上招牌作品《战争机器》系列”三部曲的完结篇。在这场战役中玩家将扮演马库斯一行经历海战、陆战以及空中攻防，与兽族以及新的荧光族展开战斗。剧情为三部曲划下了句号，解开了系列大部分剧情中的疑云。战斗方面，游戏中新加入了重型狙击枪、钻地兽发射器、火龙炮等强力武器，初始步枪、散弹枪以及手雷都各增加了一种，并且还有火力十足的银背机甲。本作战役模式的流程达到 10 小时以上，并且有多场大魄力的 BOSS 战。加入的新内容“属性变化器”，达成特定条件方可开启，让即使不擅长动作射击的玩家也能通过高难度挑战。



除了战役外，网战模式经过了大幅加强，对战模式在逐步调整平衡度的同时还增加了单独观战内容，



并且通过 DLC 免费增加了 6 张新地图。在特殊日子会有多种活动等着玩家。杀戮战场模式中玩家可以操纵兽族与人类交战，每种兽族能力不同且有多种选择。持久战 2.0 加入了防御工事系统，使得在持久战中可以部署战术，通过金钱购买不同作用的工事在持久战中驰骋。在持久战 2.0 中，每十轮会有一次 BOSS 战等着玩家，对于喜欢合作的玩家来说极具吸引力。

本作和 2 代一样，推出了战役 DLC，在这个 DLC 里玩家将回到 1 代之前的故事中，并且会有几段操控 1 代最终 BOSS 兰姆将军与人类战斗的场面，这个 DLC 内容长达 3 小时以上，值得每个 FANS 入手。



▶防御工事是持久战中毁灭兽族的利器！

## 闪乱神乐 少女们的真影

★★★☆☆ UCG 评分：21

3DS | 闪乱カグラ –少女达の真影– | 日版 | 9 月 22 日
MMV | 动作 | 无对应周边 | 文：洛克



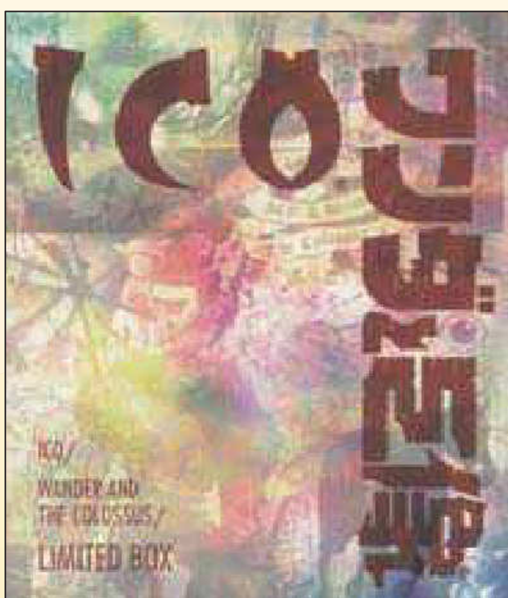
本作是由策划过《勇者 30》的高木谦一郎负责制作，以 3D 爆乳为卖点的美少女动作游戏。游戏讲述五名善忍为了维护和平，和邪恶的蛇学园展开生死较量的故事。游戏的操作方式和“《无双》系列”类似，将 Y 键的轻攻击和 X 键的重攻击相互组合就能打出一套绚丽夺目的连击，配合飞翔乱舞、秘传忍法等动作要素使爽快感倍增。游戏以任务制的方式推动剧情，为玩家准备的任务多达 70 个，将主线任务全部完成后还会出现更高难度的隐藏任务。随着流程的进展还能获得大量新服装，其中还包含不少让人血脉贲张的泳装，利用 3DS 的成像技术更是能看到呼之欲出的泳装女忍。



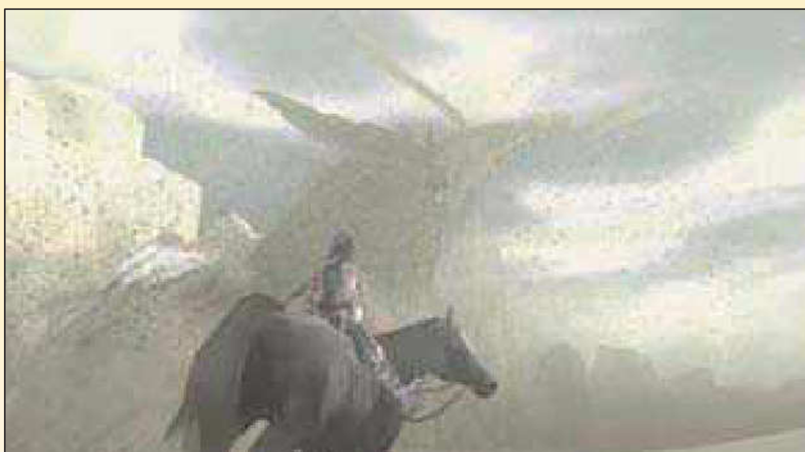

## ICO/ 汪达与巨像 合集

★★★★☆ UCG 评分：—

PS3 | ICO/ ワンダと巨像 Limited Box | 日版 | 9 月 22 日
SCE | 动作 | 无对应周边 | 文：八重樱



时隔数年之后，PS2 时代由上田文人制作的两款名作《ICO》和《汪达与巨像》于 PS3 平台再度复活！经过高清重新制作后的画面美得令人窒息，无论是《ICO》中的寂静古堡，还是《汪达与巨像》里的旷野与巨像，均洋溢着毫不造作的纯美之息，与其简单而深刻的剧情交相辉映，带给玩家一种震撼灵魂的感动。重制后的两款游戏均设立了奖杯系统，满足了各位奖杯迷们的渴求。此外，如果玩家拥有 3D 电视的话，更可以欣赏到更为真实的游戏画面，体验亲手击杀巨像的艰辛。《ICO/ 汪达与巨像 合集》中还附赠了一本上田文人的资料手册，记录了他创作两款游戏的心路历程。



## ToHeart2 DX 进化版

★★★☆☆ UCG 评分：–

PS3 | ToHeart2 DX PLUS | 日版 | 9 月 22 日
Aquaplus | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：洛克



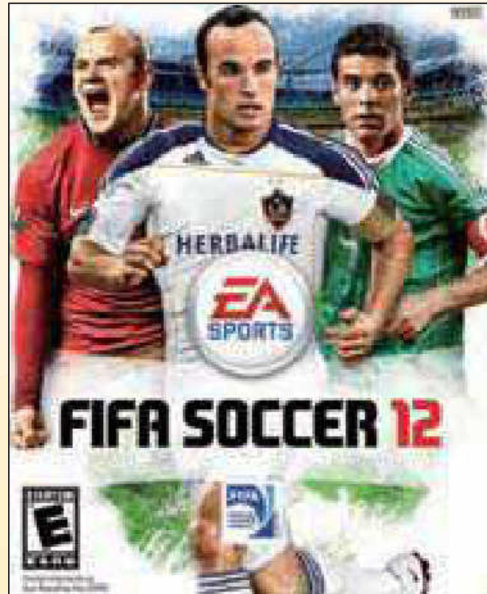
于 2004 年发售的 PS2 游戏《ToHeart2》是 Galgame 中的经典之作，曾经经历了 TV 动画化以及数次 OVA 化，同时推出了不少衍生版游戏，PVC 手办更是人气爆棚、经久不衰。而本作正是以《ToHeart2》为蓝本制作的全面强化版，游戏不仅结合了系列的所有剧情、追加了新的女主角，还采用 3D 动态技术的 Motion Portrait，使得登场角色变得更加鲜活灵动。本作的故事发生在《ToHeart》的两年之后，讲述不擅于与女性来往的男主角河野贵明，在青梅竹马的引导下渐渐不再惧怕女性，并与众多可爱少女展开了一段甜美恋情的故事。



## FIFA 12

★★★★★ UCG 评分：27

PS3/X360 | FIFA 12 | 美版 | 9 月 27 日
EA | 体育 | 无对应周边 | 文：金馆长



一年一作的《FIFA》持续进化！画面在前作的基础上得到了进一步加强，球员动作引擎的强化让碰撞更加真实，而除了碰撞，该引擎也能让球员的动作更加趋近真实和合理，比赛进行得则会更加流畅。游戏的手感十分出色，对球员的控制更加随心所欲，不会产生滞涩的感觉。《FIFA 12》最大的变化就是防守系统调整，本周做的防守系统做了大幅度的调整，看起来比较像早期“《FIFA》系列”作品中的防守方式，这会让一部分玩家不适应，甚至觉得本作无法进行防守，但是一旦习惯了这个系统，会觉得防守起来更加容易。模式方面变化不大，但是各个模式都有着更趋近于人性化的变化。



## 职业进化足球 2012

★★★★★ UCG 评分：24

PS3/X360 | Pro Evolution Soccer 2012 | 欧版 | 9 月 27 日
Konami | 体育 | 无对应周边 | 文：金馆长



前作《职业进化足球 2011》系统创新幅度比较大，所以出现了一些硬伤，本作多少有一些弥补前作不足的意味，基本系统调整不大，但是在手感上要比前作流畅很多，节奏也比前作要快，这样使得本作的比赛比较激烈。前作中尚不完善的短距离传球蓄力在本作中得到了调整，基本不会出现那种“轻轻一按没到位，稍微使劲力大了”的问题，也让玩家们可以更加从容地组织进攻。本作的线上大师联赛引入了球员使用限制系统，靠一两个球员打天下的情况不复存在，无形中使得线上大师联赛比前作更加残酷，玩家们只有每场比赛打起十二分的精神才行，也让游戏乐趣进一步增加。



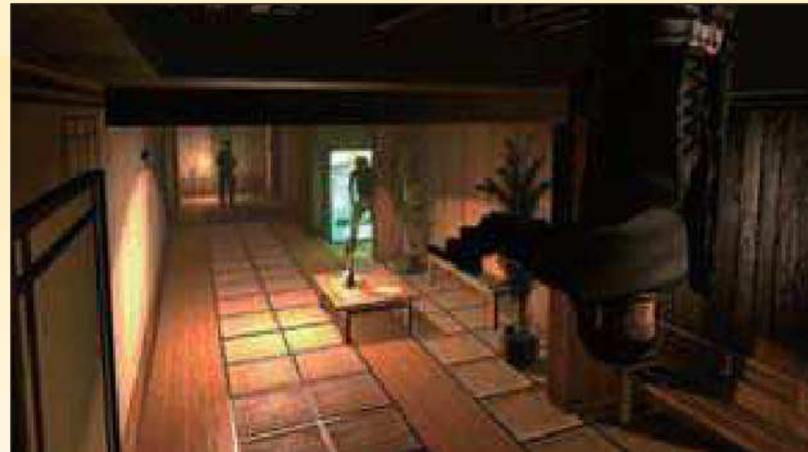
## 分裂细胞 三部曲 高清版

★★★★☆ UCG 评分：–

PS3 | Tom Clancy's Splinter Cell Classic Trilogy HD | 美版 | 9 月 27 日
Ubisoft | 动作 | 无对应周边 | 文：胜负师



本作收录了经典谍报潜入游戏“《分裂细胞》系列”的三部作品，分别是初代《分裂细胞》以及《明日潘多拉》和《混沌理论》。此次高清合集摆脱了 Xbox 和 PS2 版时代的机能限制，所收录的三部作品都是以 PC 版特效全开的最高画质为基础进行移植的，尤其是系列第 3 作《混沌理论》的综合素质完全可以与 PS3 游戏相媲美。本作包含了三个白金，但奖杯设计颇有挑战性，像“全程潜入”、“全程不使用医疗包”等条件让玩家充分领略游戏的精髓。这一高清合集也在一定程度上展现了《分裂细胞》从横空出世到经典传承再到巅峰进化的全过程，想重温旧梦的谍报游戏爱好者绝对不容错过。



## 英雄传说 碧之轨迹

★★★★☆ UCG 评分：24

PSP | 英雄传说 碧の轨迹 | 日版 | 9 月 29 日
Falcom | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：九兵卫



本作是 Falcom 旗下著名日式 RPG 游戏“《英雄传说》系列”的最新作，游戏沿用了前作《零之轨迹》的主要角色设定并紧贴着前作的结局展开故事，世界观和剧情亦进一步扩展，而且游戏开始时就算不继承前作存档，角色的等级也会从前作通关相称的等级开始。本作追加了大量反派角色的同时，前作部分高人气角色亦加入了队伍，可操作角色多达 9 人。作为系列一贯特色，本作同样具有丰富收集要素和大量的支线任务，游戏时间长达 60 个小时以上，动画过场也相对于前作有所增加。不过因为剧情紧贴着前作展开，没有玩过前作的玩家可能无法理解本作的剧情发展。



## 真・三国无双 6 猛将传

★★★☆☆ UCG 评分：22

PS3 | 真・三国无双 6 猛将传 | 日版 | 9 月 29 日
Koei Tecmo | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



“《真・三国无双》系列”除 1 代和 5 代外，均有《猛将传》推出，相当于对应正传的资料篇。和 PS2 时代一样，游戏实际上收录了 6 代正传的全部内容，但你必须通过游戏光盘的联动才能玩到。和 6 代相比，本作的进化点在于增加郭嘉、庞德、王异这 3 名角色以及部分新武器，同时对游戏系统进行了修正。全新的传奇模式可以玩上很久，并包含朴素的发展要素。挑战模式再次回归，并支持上传成绩。最令老玩家在意的是游戏终于又恢复了秘藏武器这一传统，要知道系列史上上次拥有同样设定的作品竟然是 4 代。不过本作的武器平衡性太差，加上又能更换武器，难度堪称系列最低。



# 十月 OCTOBER

**10月1日** MMV 与 AQ Interactive 和 Liveware 证实合并，成为“Marvelous AQL”。

**10月4日** 苹果公布 iPhone 4S 将于 10 月 14 日发售，图像处理能力是 iPhone 4 的 7 倍，并加入 800 万像素的摄像头。同时也公布了 iOS5。

**10月5日** 苹果公司创始人乔布斯病逝。

**10月4日** 微软正式公布了 Xbox LIVE 的网络电视服务，有 40 多家节目供应商加盟，X360 将正式化身为电视机顶盒。

**10月15日** 日本开始启动 PSV 预订，当日各地游戏店外大排长龙，网络预订方面也出现瞬间被抢订一空的盛况，3G 版与 WiFi 版的订购比例大约为 2:1。

**10月15日** “Level–5 World 2011”展会于东京盛大举办，Level–5 的十几款游戏提供了试玩，同时公布了最新跨媒体大作《妖怪手表》，以及联合多位名制作人开发的《公会 01》。



**10月18日** SCE 宣布美版 PSV 将于 2012 年 2 月 22 日在美国和欧洲上市。

**10月19日** 日本 GungHo 公司宣布收购《天诛》开发商 Acquire 公司。

**10月20日** 来自英国的传闻称次世代 Xbox 将于 2013 年发售，而索尼方面也已经安排多家第一方工作室展开 PS4 游戏的初期研发工作。

**10月21日** 任天堂于日本召开“Nintendo Direct”，宣布将于 11 月末开始进行 3DS 固件更新，追加 3D 录像功能。

**10月21日** SCE 香港分公司召开新闻发布会，宣布港版 PSV 将于 12 月 23 日发售，3G 版 2780 港币，WiFi 版 2280 港币。

**10月25日** 年度大作《战地 3》发售，首批发货量突破前万套，首周销量达 500 万套。EA 宣布将全年收入预期调高 2 亿美元。

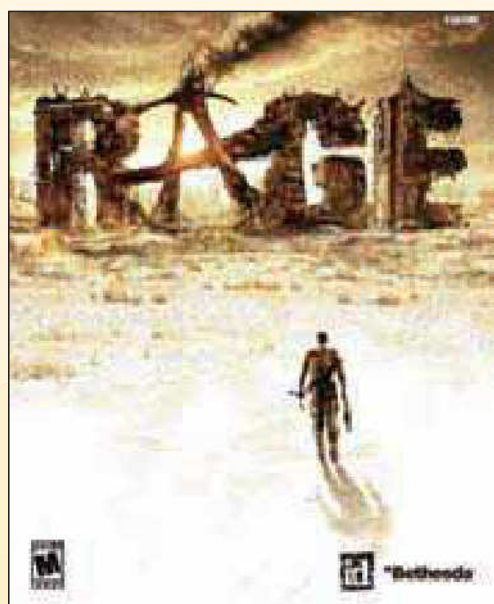
**10月27日** 索尼集团以 10.5 亿欧元从爱立信手中买走索爱股份，将索爱变成全资子公司。

**10月28日** 任天堂宣布上半财年净亏损 702 亿日元，预计本财年将亏损 200 亿日元，成为其 30 年来首次全年亏损。

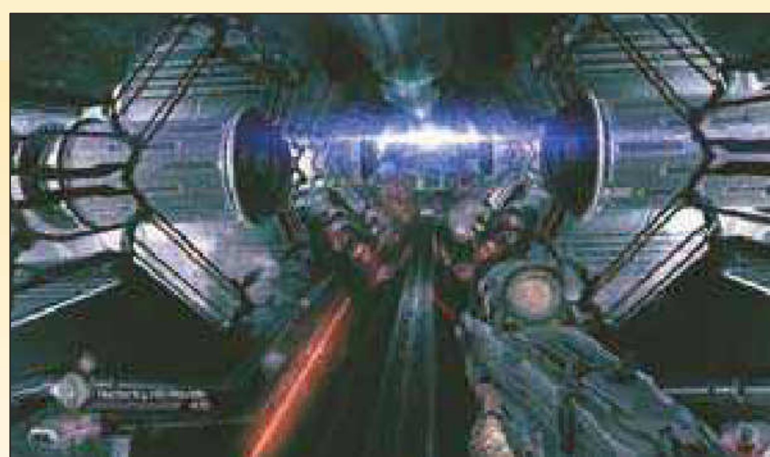
## 狂暴

★★★★★ UCG 评分：26

PS3/X360 | Rage | Bethesda Software | 主视角射击 | 无对应周边 | 美版 | 10 月 4 日 | 文：金馆长



本作的画面非常强大，背景贴图已经达到了照片级别，而各种特效，比如枪火、汽车卷起的烟尘等等都非常真实，如果不是画面下方的状态栏，甚至让人产生电影画面的错觉。除了出色的画面，本作另一点值得称道的地方就是和同类游戏相比显得异常丰富的游戏内容，支线任务、道具、素材、合成装备等等要素，让人以为本作是一款角色扮演游戏。丰富的要素给游戏的战斗带来了更多的选择，如果合成道具比较给力的话甚至可以一枪不开解决全部敌人。而如何合理利用各种不同的高科技装备（比如自动攻击炮塔等等）也是值得玩家研究的问题。游戏中伏笔很多，让人分外期待《狂暴 2》.



## NBA 2K12

★★★★☆ UCG 评分：26

PS3/X360 | NBA 2K12 | 2K GAMES | 体育 | 对应 PS MOVE | 美版 | 10 月 4 日 | 文：华尔兹



一年一度的 NBA 篮球游戏《NBA 2K12》没有受到停摆的影响如期发售，游戏中在收录了经典 NBA 球星的基础上，除了乔丹外，更增加了多位传奇巨星的传奇模式。本作的战术内容经过了大幅强化，选择性更加丰富。MP 模式重新调整，挑战性更高。此外，背打系统经过大幅改良，弱化突破加强远投，新加入了裁判压哨看表等细节。值得一提的是游戏在通过网络升级后可以变成中文版，对于中国玩家来说无疑显得更为体贴。游戏之后还推出了首个 DLC 内容，玩家可以在卡通渲染的画面下，使用传奇人物挑战 2 对 2、3 对 3 的街头模式，并且可以网战。是每个篮球迷不可错过的游戏。



## 黄金梦想曲 X

★★★☆☆ UCG 评分：22

X360 | 黄金梦想曲 X | Alchemist | 格斗 | 无对应周边 | 日版 | 10 月 6 日 | 文：纱迦



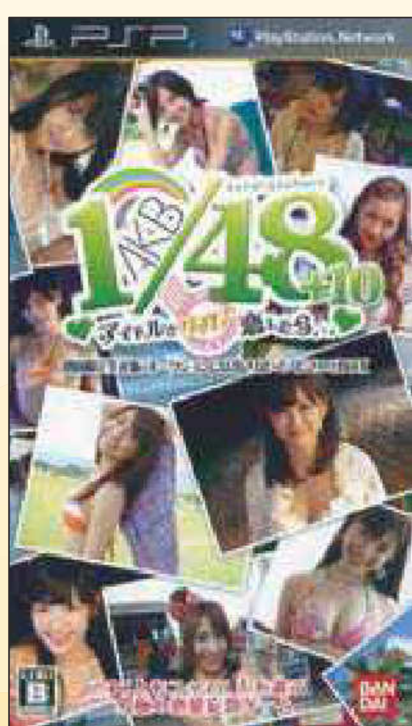
《黄金梦想曲》原为在日本同人展 C79 上发售的 PC 同人格斗游戏，改编自《海猫鸣泣之时》，但剧情略有不同。游戏推出之后便大受好评，而且会通过不断更新来改善平衡性并追加角色。X360 版直接采用了当时 PC 版的最新版本，还增加了新的角色，并追加了对应的剧情和结局。游戏的玩法采用 2 对 2 的方式，只有不在场上的角色才能积累 SP 槽。游戏属于易学难精的类型，不但有华丽的メタ必杀技，而且有很难掌握的换人型连续技。游戏采用了 TV 版动画的声优阵容，并实现了全语音，因此对于声优控来说也是不容错过的。X360 版全成就难度不大，对于成就犯来说也很有吸引力。



## AKB1/48 与偶像在关岛恋爱

★★★☆☆ UCG 评分：–

PSP | AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら…… | NBGI | 文字冒险 | 无对应周边 | 日版 | 10 月 6 日 | 文：狼来了



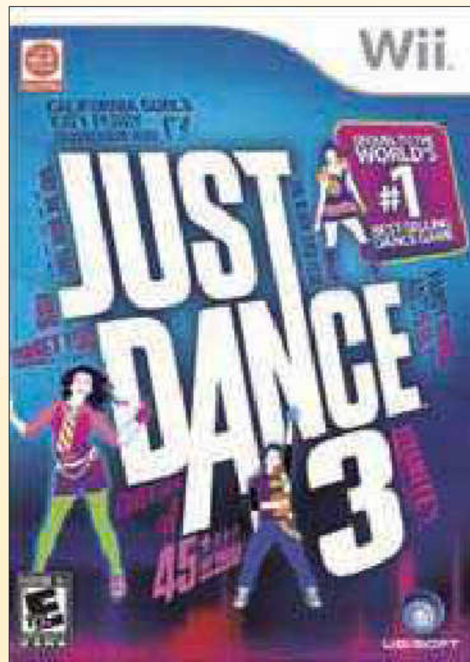
本作的舞台是度假胜地关岛，在这个四季如夏的地方，48 位偶像除了会身着各种全新的日常服装与玩家谈情说爱外，还会以清凉度满点的“泳装”登场。游戏中所有的照片都是重新拍摄的，而各位美眉的语音也经过重新录制，就算是玩过前作的朋友也丝毫不会有重复感。玩家需要拒绝其余 47 名成员的告白，找出属于自己的真命天女，少女们为了博得玩家的好感可以说无所不用其极，电话骚扰、跟踪示爱、短信传情，甚至还有人在玩家与其他女生约会之前前来阻拦，并要求再给她一次机会。除了每名成员的 10 个约会事件和多段告白影像外，卡片收集、密码联动等要素也相当丰富。



## 跳舞吧 3

★★★☆☆ UCG 评分：–

Wii | Just Dance 3 | Ubisoft | 音乐 | 无对应周边 | 美版 | 10 月 7 日 | 文：纱迦



《跳舞吧》系列如今是 Wii 平台上最火最红的游戏。游戏的玩法非常简单，只要你拿着手柄按照屏幕的指示做出动作就行，但乐趣非常高，尤其适合多人聚会。3 代收录了超过 40 首的最新当红歌曲，从 Billboard 热门排行到反复传唱的经典舞曲都应有尽有。Wii 版更有马里奥的音乐作为隐藏曲目。本作也推出了高清版，其中 PS3 版需要 PS Eye，X360 版需要 Kinect。高清版能够侦察玩家的全身动作，而且也支持 4 人同乐，但对玩家动作的识别和反馈并不到位，因此玩起来并不会比 Wii 版更有趣。这大概便是 Wii 版销量高居全版本之首的最大原因吧！



## 丧尸围城 2 番外篇

★★★★☆ UCG 评分：22

PS3/X360 | Dead Rising 2: Off the Record | Capcom | 动作 | 无对应周边 | 美版 | 10 月 11 日 | 文：纱迦



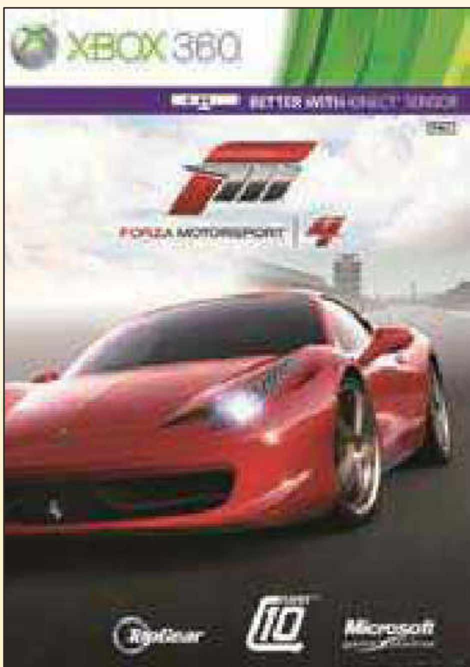
一年前，爱女心切的恰克走进了遍布丧尸的幸运市；一年后，还是那个幸运市，只不过主人公变成了初代的弗兰克。本作算得上是《丧尸围城 2》的平行世界，游戏的主线流程走向基本一致，有些熟悉的人物虽然还会登场，但结局却大不相同。对于玩过 2 代的人来说，多少会觉得有些坑爹。但和 2 代相比游戏不仅保留了除在线 TIR 大赛外的全部内容，还增加了拍照系统，并增设检查点设定。此外还有新武器、新 BOSS、新场景。沙箱模式允许你在幸运市无限生存下去，可以尽情探索尸城的每个角落。尤其值得称赞的是 60 个独具匠心的挑战，你可以通过网络叫上一名好友共同挑战。



## 极限竞速 4

★★★★★ UCG 评分：29

X360 | Forza Motorsport 4 | Microsoft | 竞速 | 对应 Kinect | 繁体中文版 | 10 月 11 日 | 文：雷电



本作微软家用机平台全力打造的竞速游戏系列最新作，投入得到回报——成品整体效果极为出众，在前作的基础上各方面大幅强化。游戏画面色彩靓丽，真实的车辆建模对碰撞的反应很敏感，车损系统比较让人满意，除了对外形的改变，不同程度、角度的碰撞会对车辆性能产生不同的影响，通过车损来鼓励玩家“干净”竞赛，这比强制使用短时间限速来得更加自然有趣，碰撞还是减速绕行的取舍是玩家的决策，也是战略的一部分。

游戏的模式丰富，可玩内容极多：生涯模式有上百个赛事等玩家挑战；线上的“劲敌”系统让玩家不断挑战新高，你总是可以找到与自己势均力敌的敌人，循序渐进的提高自己的驾驶水平；痛车是系列的亮点，本作借着优秀的线上分享功能让痛车更抢眼，即使你自己技术不好，也可以上网下载其他“艺术家”的作品，竞速游戏中玩家间的沟通达到了前所未有的高度。游戏还对应 Kinect，玩家既可以用 Kinect 来赏车，也可以体验体感驾驶的乐趣。





世界最著名汽车节目 TOP GEAR 与本作全面合作，当红主持人 Jeremy 为本作新加入的车辆观赏模式倾情解说，风趣且观点犀利，让观赏模式不只是花瓶，而是真材实料。

从任何方面说，本作都是 2011 年度最强的竞速游戏，适合各种水平的玩家，只要你对车有哪怕一个小指头的兴趣，本作也值得你尽情玩上一段时间。



▶建模的细致程度令人惊叹。

## 皇牌空战 突击地平线

★★★★☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | エースコンバット アサルト・ホライゾン | NBGI | 射击 | 无对应周边 | 日版 | 10 月 13 日 | 文：稀饭



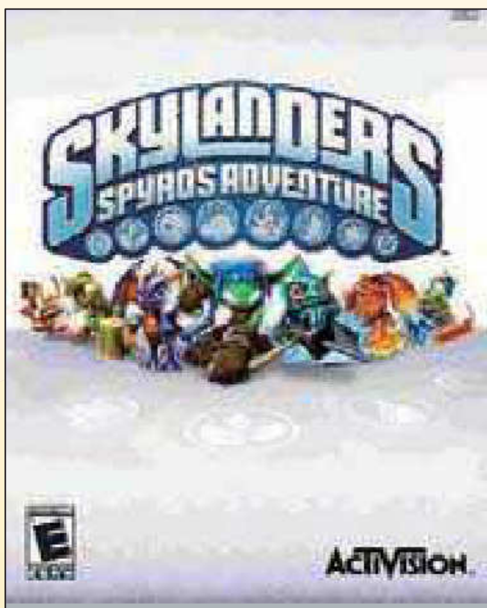
作为系列第七作的《皇牌空战 突击地平线》有着系列中最为友好的上手难度和最为华丽的演出效果。战斗系统有了极大的变化，新加入的缠斗模式系统（DFM）在表现战斗机于天空中高速战斗时相当有冲击力，同样是新系统的空袭模式系统（ASM）则让轰炸地面目标过程变得简单爽快。游戏中拥有超过二十台战斗机可供选择，分为制空战斗机、多用途战斗机和攻击机三种，还有灵活性更强的武装直升机和对地火力强大的轰炸机登场。十六个战役关卡在高难度中挑战性十足，数量丰富的技能能够用于自由选关模式和网战模式，进一步提高玩家的战斗力。你可以把本作看作飞机版的 FPS，好不好就因人而异了。



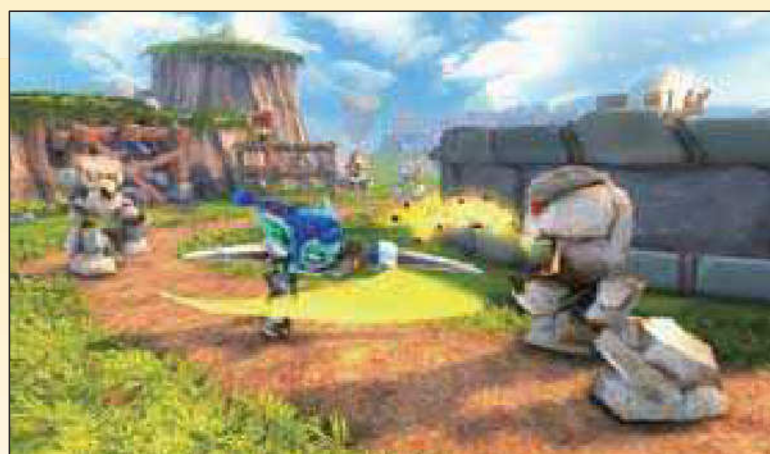
## 小龙斯派罗 天空大冒险

★★★★☆ UCG 评分：–

PS3/X360 | Skylanders: Spyro's Adventure | Activision | 动作 | 需购买专用玩偶 | 美版 | 10 月 16 日 | 文：纱迦



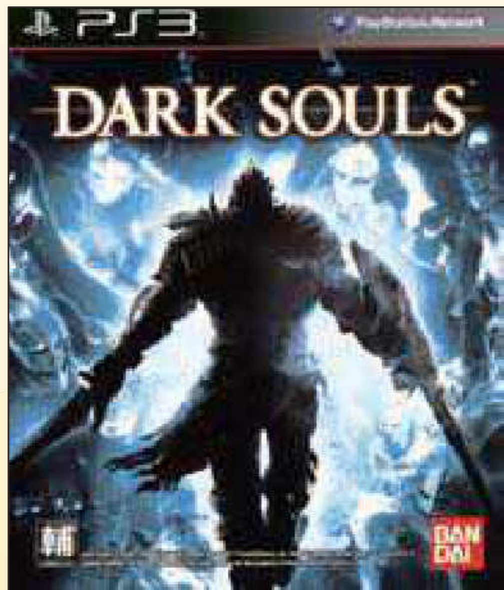
大名鼎鼎的小龙斯派罗又回来了，这次它将带给玩家不一样的感受。由台湾 XPEC 开发的本作是 TV GAME 史上首款可以跨平台交换周边产品的游戏。游戏的故事被设定于发生在《小龙斯派罗 Dawn of the Dragon》之前，讲述斯派罗所在的星球被邪斗大师所侵蚀，包括它在内的 32 名角色被变成玩偶扔在地球上。玩家要扮演善斗大师帮助这些玩偶回到他们的星球，并击败邪斗大师。玩家只需将角色玩偶放到连接主机的力量之门周边上，就可以召唤出该角色在游戏中使用。游戏另有 PC 版和 Wii 版，无论哪种玩偶都对应全部 4 个版本，而且角色资料也是共通的。



## 黑暗之魂

★★★★☆ UCG 评分：26

PS3/X360 | DARK SOULS | 繁体中文版 | 10 月 18 日
NBGI | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克




《暗黑之魂》由 2009 年 2 月推出的《恶魔之魂》原班人马制作，游戏继承《恶魔之魂》的黑暗奇幻风格，以“探索迷宫的紧张感”、“遭遇敌人的恐怖感”和“存活到最后的成就感”作为主题，并进一步增加游戏难度。在游戏中玩家将扮演一名受到诅咒的不死人，向实力强大的恶魔发起挑战。游戏的进行方式和同类游戏一样，玩家需要控制自创的主人公一路过关斩将，打倒最终 BOSS 乌薪王葛温。游戏的最大特点在于超高的难度，不仅对玩家的操作、战术都有硬性要求，不断地死亡对玩家的心理承受能力更是严峻的考验。如果不熟悉地区的敌人配置和地形，永远无法逃脱死亡的命运。只有步步为营，从死亡中吸取教训，用尸体堆出道路，才能迎来最终的胜利。





本作的主线流程就够你玩上几十个小时，当你辛辛苦苦通关后，二周目下所有敌人的实力都会显著增加，上百种武器和技能让游戏尽显丰满之姿。不过游戏的最大乐趣在于线上模式，线上分为合作和对抗两种情况，此时前一秒还和你并肩作战的伙伴，在下一秒可能成为入侵你的凶手。在联网游戏时玩家还能利用誓约系统影响网战，游戏中的九个誓约均有独特的效果，白教容易被其他玩家召唤，并不容易被入侵；而吸血鬼、暗月之剑等誓约则可以使用特定的道具入侵其余玩家。需要注意的是，游戏存在数个彻底卡死玩家角色的恶性 BUG，在游戏中一旦发生这种情况只能删档重来。请事先做好对策。



▶落下攻击是游戏中攻击力最高的一种输出手段，在战斗中活用高台可对敌人造成毁灭性打击。

## 蝙蝠侠 阿克汉姆城

★★★★★ UCG 评分：29

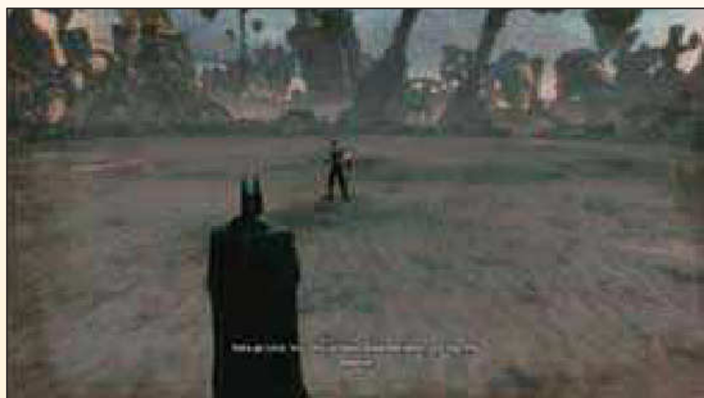
PS3/X360 | Batman:Arkham City | 美版 | 10 月 18 日
Warner Bros | 动作 | 无对应周边 | 文：华尔兹




这是改编自《蝙蝠侠》漫画的“《阿克汉姆》系列”第 2 作，游戏再次获得了全球媒体的一致高评价。游戏的舞台改为在阿克汉姆城中，故事延续前作，由于阿克汉姆疯人院已被破坏，市长将所有原疯人院的病患与哥谭市的其他罪犯关在一起，打造了阿克汉姆城，监督这一切的正是雨果博士，蝙蝠侠故意被抓到城中，展开行动。

游戏中出现了更多的经典反派，除了大家熟悉的小丑、出谜人外，新登场的双面人、拉萨格尔、企鹅人等都有不俗的表现。本作的场景改为比前作大数倍的阿克汉姆城内，玩家可以在城中自由移动完成多种支线任务。流程中玩家会经历各种强力的 BOSS 战以及需要动脑的解谜环节，游戏还加入了不少新的蝙蝠





侠装备，比如烟雾弹、冰冻装置等，除了解谜外在战斗中同样可以起到辅助作用。游戏对战斗方面也进行了强化，同样讲究出招精准的同时增加了多人反击技巧以及多种终结技。潜入战斗难度更高，敌人的警惕性大幅上升。大受好评的挑战模式依然被保留，而 400 个谜题收集后可以抓到出谜人大大增加了玩家挑战的动力，要解开全部谜题需要开动脑筋，并且下一番苦心。

游戏的 DLC 数量颇多，除了初回版中附带的猫女外，之后还陆续推出了夜翼、罗宾等人气角色，这些角色的打法与招式上都与蝙蝠侠有不小的区别，而猫女更是有专属的故事模式内容。



▶蝙蝠侠在本作中将展开与宿敌小丑的终极对决。

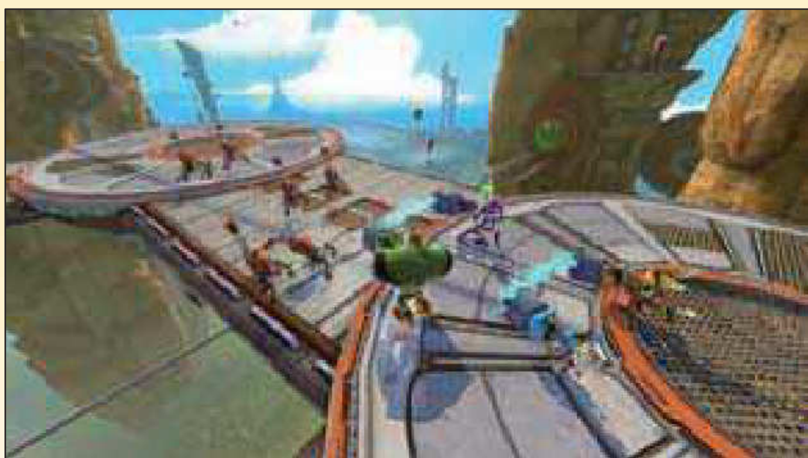
## 瑞奇与叮当 四位一体

★★★★☆ UCG 评分：23

PS3 | Ratchet & Clank: All 4 One | 美版 | 10 月 18 日
SCE | 平台动作 | 无对应周边 | 文：狼来了




剧情自然还是拯救世界，而本作的最大特色是允许四位玩家操控系列的经典角色——瑞奇、叮当、魁克以及大反派尼发利斯博士进行同屏的合作游戏。流程由 9 大章组成，每章又分为若干关卡，玩家可选择已完成的关卡反复挑战。随着流程的推进，商店中会陆续开放新武器以及对应的升级选项。武器方面新增了小动物转化枪等性能奇特的装备，系列里最强的莱诺战衣依然得以保留。除了 12 种通用的进攻型武器外，每名角色还有 1 件专属装备。此外，多种解谜用的副武器需要玩家与同伴或 AI 配合，以解开战斗以外的种种谜题，谜题的难度设定恰到好处，基本上各年龄段的玩家都能乐在其中。



## 火影忍者 疾风传 终极冲击

★★★☆☆ UCG 评分：22

PSP | NARUTO —ナルト— 疾风传 ナルティメットインパクト | 日版 | 10 月 20 日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：华尔兹



本作是由 CC2 社制作的 PSP 版《火影忍者》游戏，游戏一改以往动作格斗游戏的玩法，变成一款类似《无双》的“割草”游戏，让玩家体验横扫敌人爽快感。战斗中同屏敌人数量不少，且不会有掉帧现象。玩家在游戏中将以 2 人一组为作战单位执行各种任务，流程中有多场大型 BOSS 战等着玩家。游戏的故事进度则从原作中疾风传开始到 5 大国会议结盟，不少人气角色都会悉数登场，其中包括佩恩以及 4 代目火影，可操作角色多达 26 人。本作最大的卖点依然是华丽十足的必杀特写画面，不仅高度还原原著，演出表现力效果同样满点。是喜欢《火影忍者》的玩家不可错过的作品。



## 去度假吧

★★☆☆☆ UCG 评分：–

Wii | ゴーバケーション | 日版 | 10 月 20 日
NBGI | 益智 | 对应 Wii Motion Plus、Wii 平衡板 | 文：九兵卫



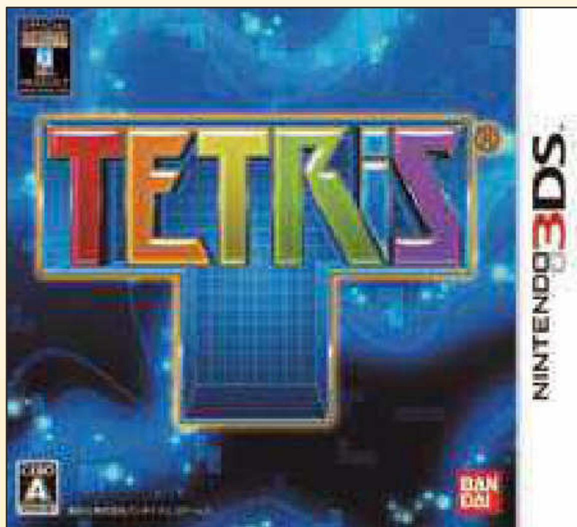
尽管 Wii 平台的原创休闲游戏层出不穷，但这款由 NBGI 为我们带来的《去度假吧》依然诚意十足，趣味性极高。游戏的舞台是一座度假小岛，岛内有沙滩、雪山以及高原等四种风格迥异的度假公园。在不同的区域内，玩家可以尽情体验多达 50 种不同的休闲与运动游戏，例如滑雪、沙滩车、水上摩托、沙滩排球、网球、赛马等多种多样的趣味娱乐（只有部分小游戏对应 Wii Motion Plus 以及 Wii 平衡板）。玩累了，我们甚至还可以在岛上到处闲逛，欣赏风景的同时放松一下心情也不错。更值得推荐的是，本作中的所有小游戏都最多支持 4 人游戏，适合闲暇时与亲朋好友同乐。



## 俄罗斯方块

★★★☆☆ UCG 评分：–

3DS | テトリス | 日版 | 10 月 20 日
NBGI | 益智 | 无对应周边 | 文：九兵卫



《俄罗斯方块》可以说是最家喻户晓的电子游戏之一，而这款殿堂级作品如今也以全新的姿态登陆 3DS 平台。在传统的经典模式之外，本作还加入了对应 AR 卡片的全新游戏模式，玩家可以体验虚拟现实中的俄罗斯方块玩法，新鲜度十足。在比赛中名玩家还能使用各种效果的道具，掌握道具的发动时机便会令游戏的过程更为轻松。从短时间完成的模式到考验玩家毅力的无限模式，游戏中不同种类的模式多达 25 种，适合不同场合不同玩家有选择地进行挑战。利用 3DS 的通信机能，游戏还支持玩家之间的联机对战，系统为玩家准备了多种不同的规则，玩法同样丰富多彩。



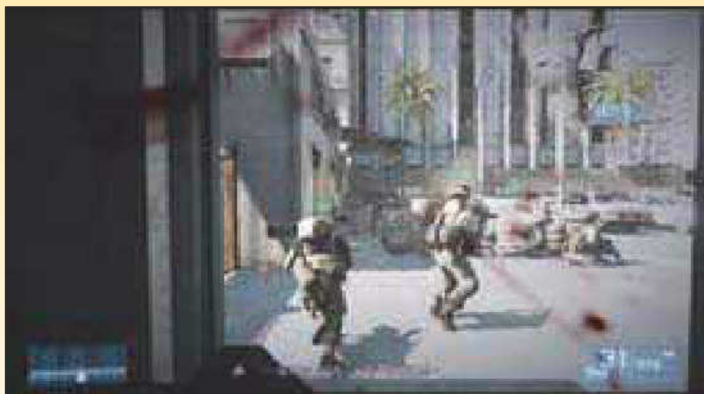

## 战地 3

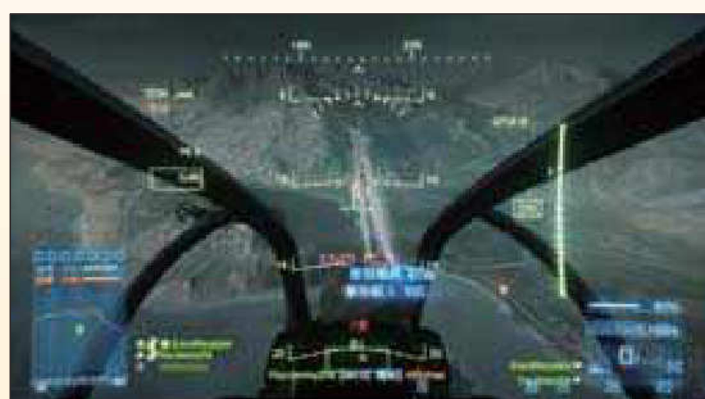
★★★★★ UCG 评分：27

PS3/X360 | Battlefield 3 | 美版 | 10 月 25 日
EA | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：金馆长



“《战地》系列”一直重视对战场气氛的还原，本作也是如此。本作的单机模式并不是一场精彩的战争大片，而更像是一个战地记者用手提 DV 制作的战地纪录片。而我们的主角也不再是单枪匹马在敌阵中杀进杀出的好莱坞特战队的特种兵，而是一名有血有肉的普通战士，高难度下两颗流弹就足以让他的身体覆盖上星条旗，所以在战斗中我们必须和战友配合共进共退，本作友军的 AI 十分出色，会根据战场形势的不同采用不同的战术，在很多时候我们甚至觉得自己在配合 NPC 而不是 NPC 在配合我们，这点也非常符合现代战争的一个特点：个人作用被弱化，集体的力量才是决定胜负。不过本作最令人称道的是精彩的网战，在网战中，我们最高目标并不是击杀





多少敌人，而是和战友一起攻占敌人的据点，慢慢压制敌人的势力，最后达到彻底击溃敌人的目的。有时候，如果太过沉醉于个人表现的话反而会拖累全队，只有目标明确才能获得胜利。网战中分布着很多强大的载具，不过这些载具可不是用来耍着玩的，我们要利用这些高科技装备更好地压制敌人，而载具间如何进行压制与反压制也是本作中最让人着迷的部分，数个玩家组成小分队，在载具的掩护下杀奔敌人的根据地，利用各种手段摧毁敌人的载具和抵抗力量，最后在形成绝对优势的情况下占领根据地把敌人赶出去，最终一步步将敌人推向灭亡。这一整套的流程，不正是“现代战争”吗？



▶小伙子，以为开上坦克就所向无敌了？你太天真了！

## 死亡之屋 赶尽杀绝 加长版

★★★☆☆ UCG 评分：–

PS3 | The House of the Dead: Overkill – Extended Cut | 美版 | 10 月 25 日
SEGA | 光枪射击 | 对应 PS MOVE | 文：稀饭



本作是 SEGA 公司的经典光枪射击游戏“《死亡之屋》系列”的最新作，讲述了在初代之前，主角特工 G 从警察学院刚刚毕业时的故事。游戏继承系列一贯用各种枪械与丧尸和变异生物作战的特色，并加入了近身攻击的设定，在敌人靠近时可以用枪托攻击而免受攻击。本作最初登陆的是 Wii 平台，进化后在 PS3 上登陆后的本作在 Wii 版的基础上新增加了 2 种难度以及 2 个全新关卡，原先在 Wii 版上的 7 个关卡也被重新设计，并对应在线分数排名系统。除了画面的高清化外，游戏还支持 3D 效果以及 Move 操作，在两者的支持下玩家可以足不出户最大限度地还原《死亡之屋》街机感。




## Kinect 运动大会 第 2 赛季

★★★☆☆ UCG 评分：23

X360 | Kinect Sports: Season Two | 美版 | 10 月 25 日
Microsoft | 体育 | Kinect 专用 | 文：纱迦



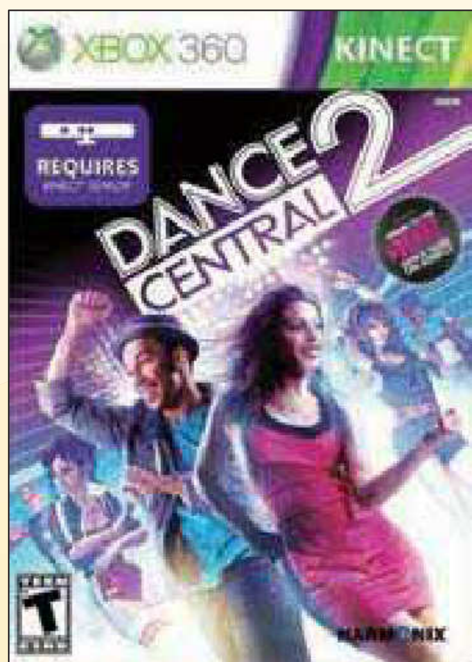
《Kinect 运动大会》是卖得最好的 Kinect 游戏（不算附赠的《Kinect 大冒险》），同时也被喻为最适合多人同乐的 Kinect 游戏，全球销量超过 300 万套。这回的新作收录了 6 种和前作完全不同的新运动，分别是棒球、滑雪、网球、美式足球、高尔夫球和飞镖。这些运动都是在欧美地区异常火爆的，不过对于国人来说吸引力要打个折扣，但官方依然很有诚意地推出了中文版。和前作相比，本作的体感控制更加精准，配合 Xbox LIVE 可以方便地与好友比赛，最多支持 4 人同乐。尽管只有 6 种运动，但玩法多变，而且每月都有 DLC 下载，极大地丰富了游戏性。



## 舞蹈中心 2

★★★★★ UCG 评分：26

X360 | DANCE CENTRAL 2 | 美版 | 10 月 25 日
MTV Games | 音乐 | Kinect 专用 | 文：狼来了



本作支持双人同舞，共有 5 对舞者可供选择，其中 4 对在初始时便可直接选取，而最后隐藏的 1 对则需玩家满足特定的条件后才会解锁。斗舞模式类似于真实的街舞比拼，同一首歌由两人轮流完成，每人分别有两段，当一首歌结束后会秀出两人的分数以较高下。游戏在选曲方面的阵容更可谓相当的强大，除了有当今欧美乐坛最具影响力的流行天后——Lady GaGa 的《Poker face》等流行歌曲外，很多曾经红极一时的歌曲都收录在内。游戏甚至还支持前作的全部曲目。值得一提的是游戏自带中文版，除了通常的系统语音外，连所有舞步的分解教程都配有中文，对国内的玩家来说可谓相当地体贴。



## 战律之云

★★★☆☆ UCG 评分：24

PSP | 戦律のストラタス | 日版 | 10 月 27 日
Konami | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：金馆长



游戏讲述了一个很有《EVA》风格的故事：在不远的将来，人类被未知的外星敌人“米姆”侵略，残存的人类组织了特务机关“六机”对抗侵略者，而曾经被米姆侵蚀过的男主人公九断征四郎成为了人类最后的希望。游戏中的战斗分两个部分，首先我们要扮演六机中的成员，在城市中对抗中小型的米姆，救出市民的同时收集敌人的数据，这部分游戏有点像街机上的清版类游戏；收集到资料后就要驾驶大型机器人对抗巨大的米姆，消灭敌人拯救世界，这部分游戏比较像机器人动作类游戏，两部分游戏间的切换可以起到调节游戏节奏的作用。本作剧情十分出色，声优阵容也很华丽，声优爱好者不容错过。



## 仙境传说 光与暗的皇女

★★★☆☆ UCG 评分：–

PSP | ラグナロク ~ 光と暗の皇女 ~ | 日版 | 10 月 27 日
GungHo | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作改编自著名的网络游戏《仙境传说》，虽然游戏因为平台的转变将游戏类型更换为标准的策略类，并针对细节方面做了一些处理，使游戏更符合掌机游戏的性质。不过游戏依然继承了网络版中大受玩家好评的要素，网络版中数量繁多的职业也得以保留，男女角色还拥有各自的限定职业。在游戏中玩家将扮演主人公率领自己的部队，在三大势力中任选其一为止战斗，游戏的主线任务拥有多条分支，通过玩家的选择最终迎来的结局也有所差异，想要达成 100% 完成率必须多周目游戏。游戏还收录了独特的装备卡片，这些卡片拥有 S、A、B、C 四个等级，每一张卡片都有特殊的功能。



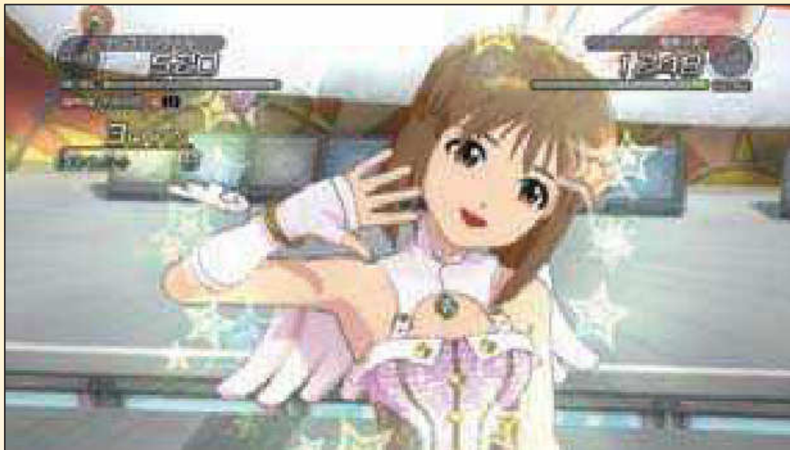
## 偶像大师 2

★★★★☆ UCG 评分：24

PS3 | アイドルマスタ –2 | 日版 | 10 月 27 日
NBGI | 模拟育成 | 无对应周边 | 文：纱迦



本作是同年 2 月发售的 X360 版《偶像大师 2》的移植版。游戏内容和 X360 版大致相同，不过对游戏系统进行了部分修正，使之玩起来更加流畅。新增了一个高难度，适合那些玩过 X360 版的老玩家。X360 版最令人不满的是不能使用龙宫小町四人组，而在 PS3 版中追加了一个特别模式，可以籍此来培养她们，不过长度有限，完全不能和正篇相提并论。在游戏光盘中便已经整合了 X360 版前三弹 DLC，相当超值。不过 PS3 版同样会按月放出 DLC，而且种类比 X360 版更加丰富，就连著名虚拟偶像初音以及 NDS 版《偶像大师 深情之星》的角色也会乱入，对 FANS 来说又是一个大坑。



## 最终幻想 零式

★★★★★ UCG 评分：27

PSP | ファイナルファンタジ – 零式 | 日版 | 10 月 27 日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：狼来了



东方国家郡欧利恩斯上存在着 4 个国家，4 国在军事上形成机锋内敛的均衡之势。这种剑拔弩张的态势终于以白虎皇国向朱雀领发动进攻为导火索爆发出来，4 国陷入战乱之世。此时，由玩家扮演的隶属朱雀领的 14 名少男少女，为了保家卫国家毅然地来到了前线。本作的动作部分做得非常流畅，AI 的设定比较到位，战斗中玩家不用时常因顾及自己的血量而畏首畏尾，同伴会适时地进行回复。出色的战斗系统、多线制的主线流程、丰富的分支事件、由野村哲也设计的个性角色，再加上 SE 拿手的 CG 动画、过场影像以及名声优们的倾力演出，使《零式》成为了 PSP 末期的必玩之作。



## 星之卡比 Wii

★★★★☆ UCG 评分：23

Wii | 星のカ – ビィ Wii | 日版 | 10 月 27 日
Nintendo | 平台动作 | 无对应周边 | 文：八重樱



《星之卡比 Wii》是这一经典系列在 Wii 平台上推出的第 2 款游戏，也是全系列的第 20 款“卡比”之作。与去年的《星之卡比 毛线史诗》所不同的是，这款“卡比”回归了最为原始的设定，拥有吸收敌人并拷贝对方的能力，还新增了全新要素“超级能力”，顾名思义就是在吸收特定敌人后可以获得强力技能，例如使用巨大的宝剑打倒敌人、破坏地形的“超级剑”、操作巨大能量球的“奇迹光束”等等，通过简单的操作带来爽快的游戏体验。本作还支持 4 人同时游玩，通过相互协作来发动威力强大的协力技，共同闯过难关。适合在家庭聚会时和亲朋好友一起尝试。



## 十一月 NOVEMBER

**11月2日** Rockstar公开《GTAV》首支预告片，确认该作将发生在根据洛杉矶制作的Los Santos。

**11月1日** 索尼宣布第二财季亏损270亿日元，营业收入为1.58万亿日元。PS3季度销量370万台，软件销量3740万套。

**11月4日** SCE宣布从11月18日起，从PSN购买的DLC授权主机数将从5台减少到2台。

**11月11日** 索尼公布“UMD Passport”计划，详细介绍了在PSV上游玩PSP游戏的方法，已经购买UMD游戏的玩家需要另外付费约1000日元才能将游戏下载到PSV上游玩。

**11月15日** 据传次世代Xbox代号为“Project Ten”，将于2012年末商战期间发售，育碧与EA已经使用微软提供的临时开发机进行首发游戏的制作。

**11月16日** 据可靠消息称，Spike与Chunsoft将会合并，新公司名为Spike Chunsoft，将于2012年4月1日正式成立。

**11月16日** Vivendi抛售3500万股AB的股票，筹资4.27亿美元，用于环球音乐集团扩张并购计划。

**11月17日** AB宣布《COD现代战争3》首发5天内实际销售金额超过7.75亿美元，创造娱乐产业史上的新纪录。




**11月18日** Bethesda Softworks宣布《上古卷轴V 天际》发售首周出货量突破700万套，实际销量超过350万套。

**11月21日** 微软宣布启动“Kinect加速计划”，为有志于发展Kinect商业项目的团队提供资助。

**11月22日** 任天堂与多家第三方厂商因为Wii的健身游戏而遭到Impulse公司起诉。

**11月22日** 微软宣布收购网络视频厂商VideoSurf公司，其视频搜索技术将与Kinect结合应用于Xbox LIVE。

**11月24日** 标志年末黄金商季到来的“黑色星期五”黄金周开始，今年微软成为最大赢家。

**11月25日** Eurogamer的传闻称，次世代Xbox将分为精简版与核心版两种型号，同捆Kinect2，动作识别能力大幅提升，能识别唇语。

**11月30日** 《勇者斗恶龙IX》制作人市村龙太郎率队开发的“虚幻引擎3”新作亮相，这是一款面向全球的动作RPG。

## 稀饭2011年度十佳游戏

- 怪物猎人3 tri G
- 黑道圣徒3
- COD现代战争3
- 杀出重围 人类革命
- 龙之世纪II
- 死亡岛
- 啪嗒嘭3
- 子弹风暴
- 质量效应2
- 上古卷轴V 天际

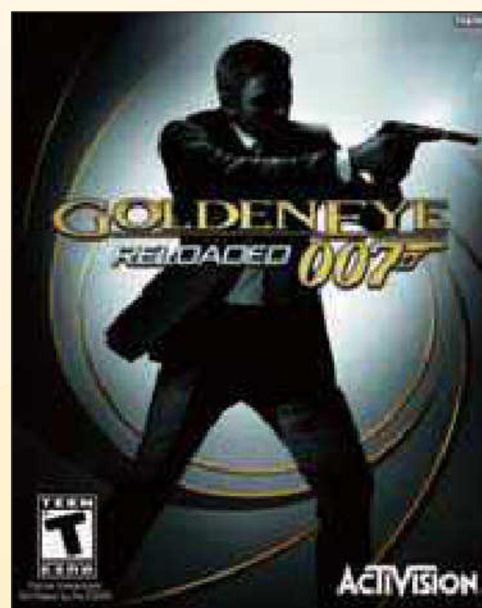


**年度感言** 来编辑部工作的第一个年头，我的游戏口味得到了扩展，之前一直以掌机为主，如今则接触到了许多家用机上的大作，也习惯了日日与游戏相伴的生活。要说这十款游戏中自己最喜欢的，可能会是受众面没那么广的《黑道圣徒3》和《杀出重围 人类革命》，遗憾的是最为期待的《蝙蝠侠 阿克汉姆城》一直没有机会好好玩一下，所以也没有选到个人十佳游戏当中。同样没有上榜的还有人设深得我心但系统比较无趣的《七龙战记2020》。纵观2011年，对我个人来说是充满变化的一年，大量新的机遇和挑战涌现，让我疲于应付，但也让我经历蜕变，进入了人生的另一个阶段。

## 007 黄金眼 重装上阵

★★☆☆☆ UCG评分：–

| PS3/X360 | GoldenEye 007: Reloaded | 美版 | 11月1日 |
|---|---|---|---|
| Activision | 主视角射击 | 对应PS MOVE | 文：星夜 |




N64时代的《007黄金眼》曾是家用机上最成功的FPS游戏，2010年该作推出了Wii的重制版，而本作是在Wii版基础上强化为高清画面，并增加了一些新要素。丹尼尔·克雷格的形象取代了N64版原作的皮尔斯·布鲁斯南，剧情也是全新的。与当今注重火爆枪战的多数FPS不同，在本作中尽量避免战斗才是上策。任务的完成方式多样，有不少解谜成分。单人模式流程约10小时，有潜入、枪战、汽车追逐、护送等多样化的任务，以及精彩的BOSS战，也有不少充满电影化演出效果的时刻，采用QTE操作方式。另外，原作中经典的四人分屏模式在本作中得到保留，增加了多种在线多人模式。



## 未知海域3 德雷克的诡计

★★★★★ UCG评分：28

| PS3 | Uncharted 3: Drake's Deception | 繁体中文版 | 12月1日 |
|---|---|---|---|
| SCE | 动作冒险 | 无对应周边 | 文：胜负师 |




年度冒险巨作《未知海域3》以有着“沙中亚特兰蒂斯”之称的千柱之城为最终目的地，主角们辗转于哥伦比亚、法国、叙利亚、也门等地，足迹踏遍半个地球，游戏也为玩家提供了浓郁的异国风情以及充满想像力的瑰丽景象。本作的画面虽然没有2代那般惊艳，但也已经站在了次世代画面表现力的顶端，场景细节丰富，美不胜收，火、水、沙的表现令人叹为观止。在情节设置、剧情节奏以及镜头运用等方面，本作大量借鉴主流电影的表现手法，进一步强调互动性与观赏性的有机结合，可谓赏心悦目，而少年德雷克的戏份更是令FANS惊喜。本作的单机流程略短于2代，但在谜题设计方面有明显提升，其射击与攀爬部分手感变化不大，明显强化的是格斗部分，除了招式更为丰富，还含有更多的场景互动，增添了不少的表演性。和前作一样，本作的单机场景中隐藏着101个宝藏，收集过程为玩家增加了不少探索的乐趣。除了无与伦比的单机体验，本作的联机部分也进化到了新的高度。“合作冒险”模式中穿插了不少剧情，为单纯的打打杀杀增添了不少戏剧色彩。多样化的网战模式，个性化的自定义角色，多彩的奖章与挑战，让游戏的重复价值可以被一再挖掘。两年前，《未知海域2》因其非凡的创造力与令人惊喜不断的游戏体验而获得了无数赞誉；两年后，《未知海域3》继承了前作的荣耀，同样成为了无数玩家心目中的年度游戏。







▶内森·德雷克不仅是身手不凡的财宝猎人，也是个有血有肉的大男孩。

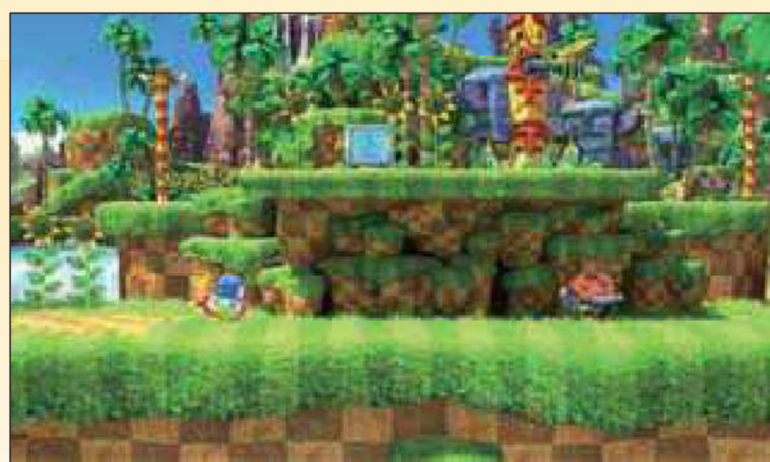
## 索尼克 世代

★★★★☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | Sonic Generations | 美版 | 11 月 1 日
SEGA | 平台动作 | 无对应周边 | 文：纱迦




作为系列 20 周年纪念作品，本作在玩法上深刻地体现了“纪念”二字，游戏的所有关卡中玩家都能在经典索尼克与现代索尼克间切换，选择经典索尼克时，游戏会采用经典的横版卷轴方式进行，而当玩家切换成现代索尼克后，关卡的行进方式会转变为近年来《索尼克》系列”的追尾视角玩法，十分有创意。游戏共分为 3 个区域共 9 个关卡，每个关卡都是选取以往作品关卡元素的基础上全新设计，每个关卡都对应特色挑战与收集要素，完成挑战和收集后可以用于解锁音乐和游戏原画，这些音乐更是对 20 年来的经典配乐重新混音，十分有爱。无论是系列粉丝还是动作游戏爱好者都没有错过本作的理由。



## 元气史莱姆 3 大海盗与尾巴团

★★★★☆ UCG 评分：24

3DS | スライムもりもりドラゴンクエスト 3 大海賊としっぽ団 | 日版 | 11 月 2 日
Square Enix | 动作冒险 | 无对应周边 | 文：稀饭



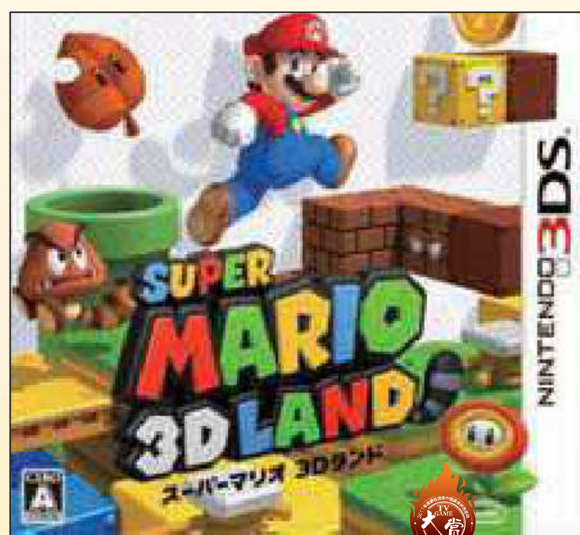

本作是以《勇者斗恶龙》系列”中的人气怪物“史莱姆”当主角的动作冒险游戏“《元气史莱姆》系列”最新作，与前作相隔 6 年后登陆到 3DS 平台。本作以辽阔的海洋为舞台，玩家将扮演可爱的史莱姆乘坐帆船展开拯救世界的冒险之旅。游戏基本上继承了前作的系统，玩家可以从世界各地的迷宫中收集到各种道具，然后放到船上当做炮弹使用，利用这些炮弹在海战中击败海盗后便能获得新船的设计图，从而 DIY 出各种独具个性而又强大的帆船。简单轻松的系统非常适合女生或喜欢悠闲游戏的玩家。支持 4 人联机功能使玩家可以与朋友享受合作或对战的乐趣。




## 超级马里奥 3D 大陆

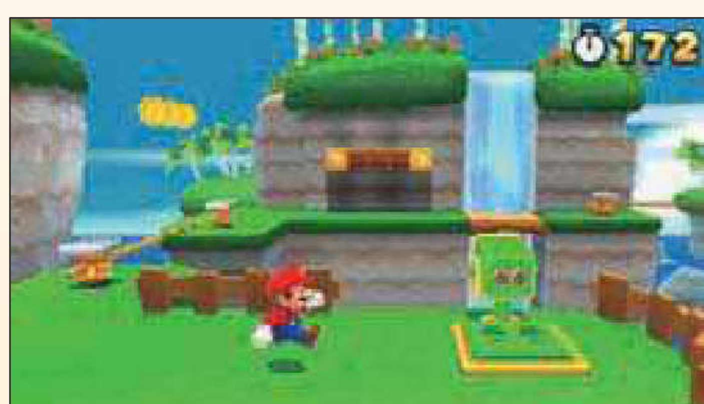
★★★★★ UCG 评分：27

3DS | スーパーマリオ 3D ランド | 日版 | 11 月 3 日
Nintendo | 平台动作 | 无对应周边 | 文：八重樱




有别于以往的作品，在本次的冒险中，玩家需要在一个纵深的世界里完成一个又一个的挑战。作为任天堂本社的看家系列，同时也是 3DS 上的第一款“马里奥”，本作可以说是迄今为止运用裸眼 3D 效果最成功的游戏。闯关过程中的 3D 效果非常舒服，利用景深制造出丰富多彩的谜题关卡，带给玩家无穷尽的探索体验，的确无愧为标题的“3D 大陆”。游戏还是每一大关包含数小关的结构，除了完成主线外，每小关三个金币收集的追求点也依然保留。这次变身包含经典的火球装、慢速滑行的浣熊装、还有使用回力标的龟壳装等，要想达成各种目标就需要熟练运用操作以及各种变身。不要以为在表世界轻松救下公主就完成了使命，随后开启的里世界才算是游戏的开始，





里世界将表世界的关卡重新进行了设计，并加入诸如限时、幽灵追击等新的规则，使得游戏难度陡然提升，让你的每一关都在手心冒汗中度过，而最终收集齐全五星后开启的最终关卡则让你真正领略到：《马里奥》才是核心向游戏。另外，里世界中还可以开启路易的使用权。游戏中细节非常多，比如马里奥变小后就没有帽子（满命之后则变大没有帽子），还有向经典 FC 版致敬的跳关、《塞尔达》中的经典谜题等，都让老玩家们见到了会心一笑。

凭借着马里奥强大的品牌号召力，以及游戏出色的素质，本作成为了 2011 年度内 3DS 平台上最畅销的游戏之一。强烈推荐！

▶出色的 3D 画面让玩家不由得沉迷其中。



## COD 现代战争 3

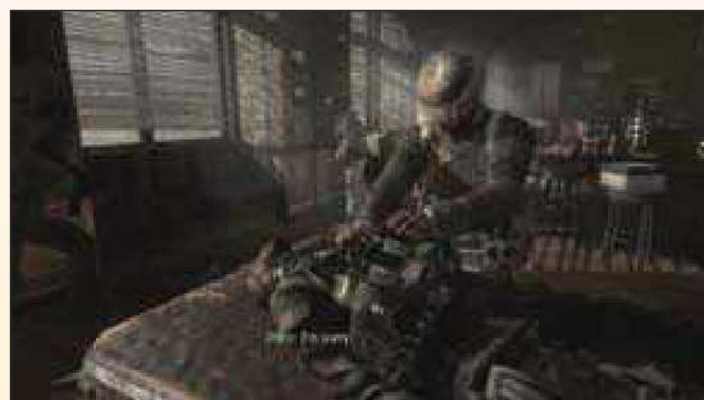
★★★★★ UCG 评分：27

PS3/X360 | Call of Duty：MW 3 | 美版 | 11 月 8 日
Activision | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：九兵卫




延续了系列前两作的剧情，《COD 现代战争 3》再次将玩家带回了那个已经陷入了第三次世界大战的世界，极端主义者控制的俄国军队正在美国本土上攻城掠地，美国军队正在进行有计划的顽强抵抗。另一方面，已经因为杀死上一作反派谢菲尔德将军而遭到通缉的普莱斯和肥皂在尼古拉的掩护下到达了一处安全的场所，但之前被将军用匕首刺进胸口的肥皂伤势非常严重，一幕幕过往的经历在他眼前飞掠而过，到底他能否活下去？一切的疑问和悬念都需要玩家拿起手柄进入到本作的战役中寻找答案。本作的单机战役故事线联系要比前作紧密，形式上仍然是以多人物视角来叙述，节奏紧凑，场面刺激。十六个战役关卡各有特色，巷道战、载具战与潜行关卡一应俱全，





还有老兵难度供玩家挑战。

而在网战方面，本作依然提供了丰富耐玩的体验。初看与前作变化不大的对战系统在诸如连杀等方面进行了细微调整，玩家可以积累杀敌点数来开启连杀奖励，或者以连杀人数来激活各种特殊技能，玩法更加丰富多样。在模式方面，游戏也加入了全新的 KILL CONFIRMED 以及 TEAM DEFENDER，玩家需要更好的策略与配合，单枪独斗或者“蹲坑党”在对战中都不再占据主导，玩起来更加爽快与流畅。当然，游戏的网络部分依然对应地图以及模式的更新，玩家可以通过购买“COD 精英”服务来享受各种专业的战术分析以及全部 DLC 内容。

▶《COD 现代战争 3》的网战模式可以足足让你玩上一整年。



## 潜龙谍影 高清合集

★★★★★ UCG 评分：–

PS3/X360 | Metal Gear Solid HD Collection | 美版 | 11 月 8 日
Konami | 动作 | 无对应周边 | 文：九兵卫



游戏精选了 PS2 平台的《潜龙谍影 2 实体》、《潜龙谍影 3》以及 PSP 平台上的《潜龙谍影 和平行者》这三个经典作品进行高清重制，三款重制作品都有一个共通的特点，就是帧数充足而且十分稳定，每款作品在历经重制后画面进步较大，确实做出了“次世代”的错觉。在《潜龙谍影 2 实体》中，除故事模式外，VR 模式是一大亮点，涵盖游戏方方面面的挑战趣味十足，难度和耐玩度并存，适合喜欢挑战的玩家。而游玩《潜龙谍影 3》时，玩家可以在高清画面再次领略这款佳作，扮演 Big Boss 对抗特色十足的眼镜蛇部队。而曾经被玩家公认几乎达到 PSP 画面极限的《潜龙谍影 和平行者》，在登陆高清平台后更是大幅进化，仅从画面是丝毫无法看出这曾是一款 PSP





游戏，本作以数字漫画的方式讲述了 Big Boss 建立无界之师的故事，游戏中包含武器收集、改造，载具捕获，佣兵任务等要素，内容丰富度可谓系列之最，而且支持在线联机，耐玩度十足。就算抛开了高清要素，这三款作品也是实实在在的顶级大作，推荐给潜入类动作游戏爱好者以及剧情控玩家。另外，游戏的日版与美版有较大区别，除配音语言的区别外，日版是以 2 代和 3 代作为合集，《和平行者》则是作为单独游戏售卖，而美版则是三作合集，从性价比来看美版比较实惠，除非玩家钟情于日语配音，否则还是推荐购买美版。另外本作的 PS3 版为三白金，而 X360 版 3 作合计 2000 点成就。

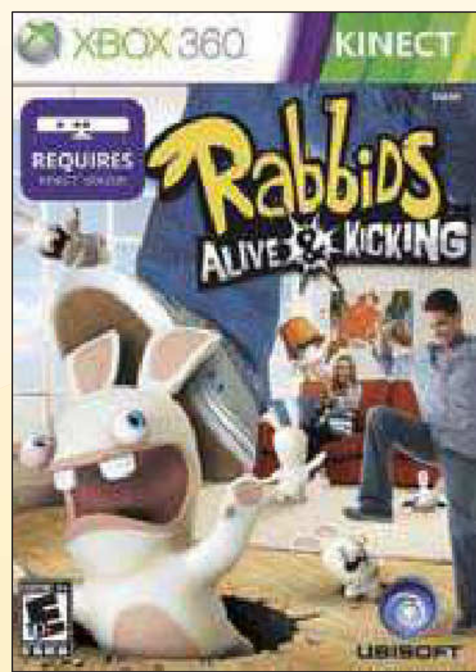


▶ 2 代的 VR 模式难度与乐趣都十足，让人又爱又恨。

## 疯兔 活蹦乱跳

★★★☆☆ UCG 评分：24

X360 | Raving Rabbids: Alive & Kicking | 美版 | 11 月 8 日
Ubisoft | 动作 | Kinect 专用 | 文：狼来了



抢夺雷曼主角地位的疯兔们借助 Kinect 的强大体感功能再度与玩家们见面。本作是迷你游戏大集合，支持 4 位玩家同屏进行协作或竞技类的游戏，派队模式中更能与多达 16 人上限的玩家们同乐。为数众多的搞怪小游戏不仅极富创意且内容劲爆，其中既有考验玩家身体耐力的，也有涉及常识问答以及脑筋急转弯和瞬间反应的类型，部分游戏的猥亵程度更是挑战玩家的神经底线。游戏的目的只有一个，那就是通过各种途径、手段来虐待欠扁的疯兔，而个别游戏中疯兔们也会以滑稽的方式对玩家进行反击。在游玩的过程中系统还会自动选取时机拍照，为玩家留下令人捧腹的瞬间。



## 跨越我的尸体

★★★★☆ UCG 评分：–

PSP | 俺の屍を越えてゆけ | 日版 | 11 月 10 日
SCE | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



PS 平台上的话题之作《跨越我的尸体》经过 12 年之久再度和玩家见面，本作是一款以“世代交替”为故事主题的游戏。平安时代朱点童子率领鬼怪袭击京城，源太夫妇虽然攻进了朱点童子的居城，但他们的子孙也被施以两年以内就会死亡的诅咒。在游戏中玩家将扮演被诅咒的一族，通过与神灵结合延续血脉，逐代增强实力，最终以打败宿敌朱点童子为目标。在短短两年的寿命中玩家可以和众神结合生儿育女，通过训练强化子孙的能力，并积累财富对抗宿敌朱点童子。每个迷宫深处都有强大的 BOSS 在等待玩家的到来，只有不断地打败 BOSS 才能了解游戏的世界观，推动游戏的进行。



## 战国 BASARA 3 宴

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3/Wii | 战国 BASARA 3 宴 | 日版 | 11 月 10 日
Capcom | 动作 | 无对应周边 | 文：胜负师



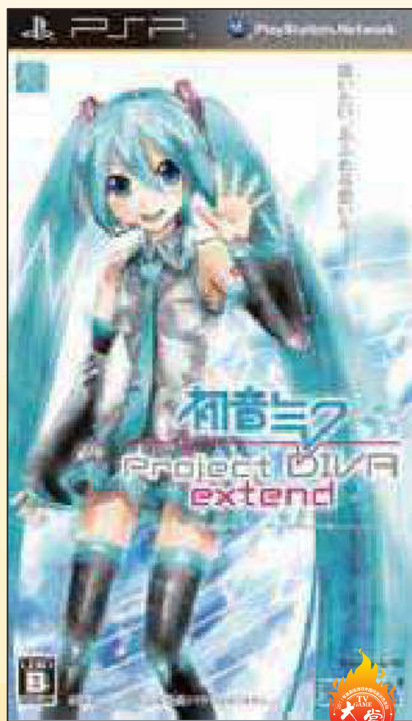
本作是《战国 BASARA 3》的加强版，可与 3 代的存档联动。游戏最引人瞩目的是增加了 14 名新角色，令可使用角色大幅增加到 30 人！各武将的招式个性十足、绝无雷同，前作角色也增加了新技，并在性能上有所调整，手感和爽快度异常出色。8 名新角色拥有故事模式，并追加了 8 个新关卡。天下统一模式强势回归，伴有乱入关卡、一掷千金等丰富变化，还有类似任务模式的“日本游戏”，类似生存模式的“决战”等新要素。系统方面细节变更很多，武器、装具、商店都有较大变化，令装备收集方式更为直接，成长要素更多样化。换人模式的引入让战术变化更加多彩，耐玩度和趣味性都有保证。



## 初音未来 女歌手计划 扩张版

★★★★☆ UCG 评分：24

PSP | 初音ミク – Project DIVA – extend | 日版 | 11 月 10 日
SEGA | 音乐 | 无对应周边 | 文：狼来了



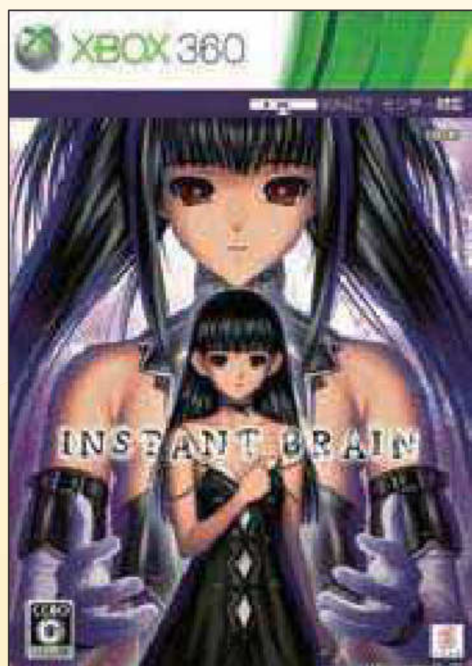
游戏的玩法与前作无异，玩家需跟随着音乐的节奏，在移动的指令与固定的光标重合时按下对应的按键，除此之外还有长按和同时按下十字键对应方向的设定。游戏从易到难设有四个难度，初始只能选择前面两种，后两种则要在完成前一级的难度后才会开放。难度相比起前作而言要困难许多，以往 9 星的歌曲在本作中只能算 8 星甚至更低的 7 星。虽然是扩张版，但 90% 以上的曲目都是前作所没有的新曲，其中网罗了街机版以及初音演唱会的人气歌曲，连游戏发售前不久刚刚推出单曲的《积乱云グラフィティ》都收录在内。登台角色的阵容不变，但每名角色都追加了多套外形靓丽的新服装。



## 速写之脑

★★★☆☆ UCG评分：23

X360 INSTANT BRAIN 日版 11月10日
Cave 文字冒险 对应Kinect 文：纱迦



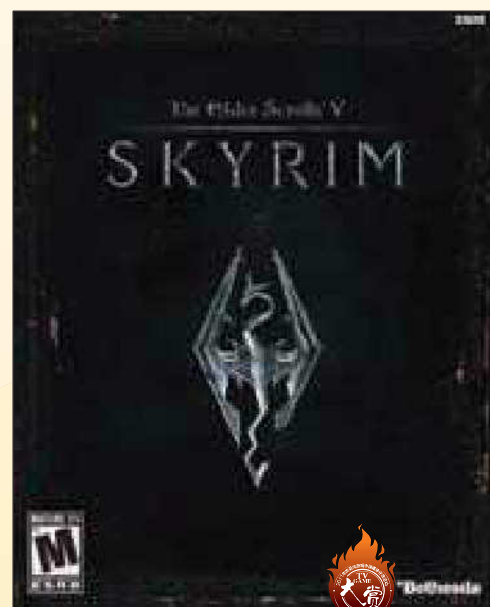
以制作弹幕射击游戏而闻名于世的Cave公司制作的首个美少女游戏，也是首款对应Kinect的美少女游戏。主人公拥有特殊能力，能够根据人的记忆进行心灵写真，籍此来展开推理并破案。游戏每章由发端、搜查、解决这三个部分组成，真相并不是单纯由选项来得出的，玩家还要根据搜集到的证据进行选择，而证据需要通过在关键发言中进行心灵写真来获得。不过尽管如此，游戏的难度并不大，玩家除了可以反复存档读档来保证推理的正确，还可以通过回溯剧情来回到之前的场景，可谓相当体贴。游戏内置《怒首领蜂》和《忍者跳》这两个游戏，因此初始有1500点成就。



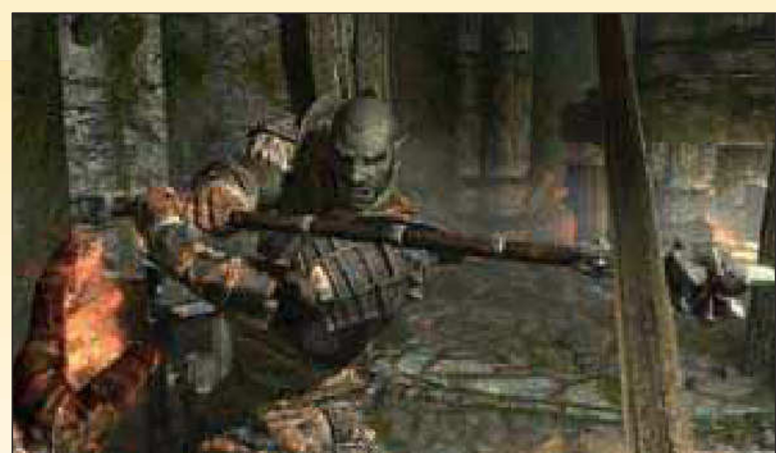
## 上古卷轴V 天际

★★★★★ UCG评分：27

PS3/X360 The Elder Scrolls V: Skyrim 美版 11月11日
Bethesda Softworks 角色扮演 无对应周边 文：稀饭



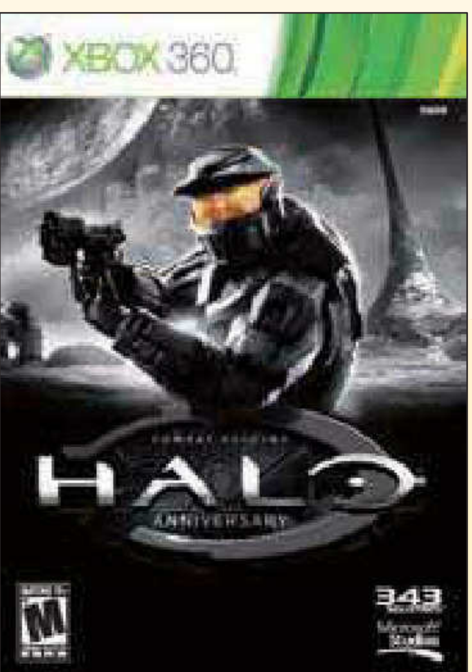
《上古卷轴V 天际》把故事背景换到了诺德人的故乡天际省，描述了又一个英雄拯救世界的故事。这一次，玩家需要面对的主要对手是传说中的强大生物，已经有几百年没有出现在人们眼前的远古巨龙。玩家扮演的是身居龙脉血统的龙脉者，肩负着打倒邪神奥杜恩的使命，而想要战胜化身恶龙的奥杜恩，玩家必须要聆听神秘的灰胡修士（Graybeards）们的教导，掌握名为龙吼术（Shout）的强大力量，并寻找失落于各个地下城中的龙语单词，获得能够与神明一战的力量。游戏是典型的沙箱式游戏，玩家除了进行主线任务，还可以在天际省大地上随意闯荡，创造一部只属于自己的史诗。



## 光环 战斗进化 周年纪念版

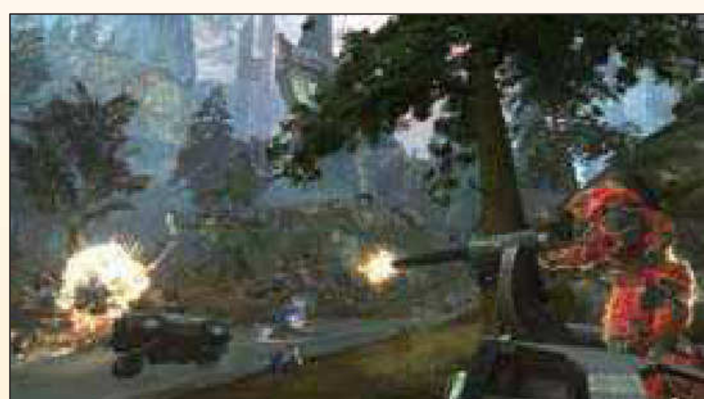
★★★★★ UCG评分：26

X360 Halo：Combat Evolved Anniversary 美版 11月10日
Microsoft 主视角射击 对应Kinect 文：纱迦



十年前，Bungie创造了士官长和《光环》，宣告着家用机上一样能有优秀的主视角射击游戏。十年后，在主视角射击游戏已俨然成为业界主流时，343工作室又为大家带来了系列初代的复刻版。借助游戏平台的进化，重制版无论是画面还是音效都有质的飞跃。设计者破天荒地加入了一键切换功能，玩家可以在游戏中随时按BACK键在重制版和原版的画面之间进行切换，十年来技术进化的成果籍此一览无遗。设计者几经思考，最后决定保持原汁原味的风格，没有玩过原版的人可能会觉得有些不适应，最高难度传奇更是足以让新手死去活来，但对老玩家来说相当怀念。而且游戏增加了骷髅头的设定，可以通过收集骷髅头来开启各种秘技（包括无限弹药、爆





炸范围扩大等等），不仅让游戏打起来更加欢乐，而且降低了游戏难度。战役模式支持双打，并可以通过Xbox LIVE进行合作，无限复活的设定使得新手也能轻松通关传奇难度。游戏对应成就系统，而观看游戏中的终端机还会提前窥视有关《光环4》的点点滴滴。游戏的多人模式是对《光环 致远星》的补充，包含6张重新改编的多人对战地图和1个全新的FIREFIGHT任务。11月15日本作还推出了中文版，和十年前的中文版相比，这回汉化得更加彻底，而且还收录有中文和英文两种语音，玩家可以通过调整系统环境来自由选择。游戏的价格相当低廉，给了所有人一个认识经典的机会。

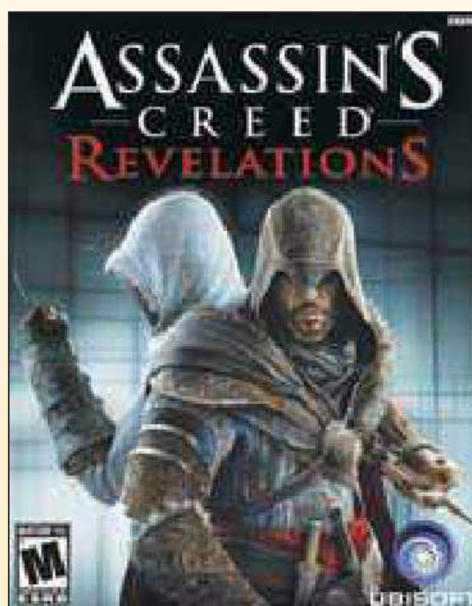


▶经典重制，一键切换，霸气外露，诚意十足。以后所有重制游戏都应该加入此功能。

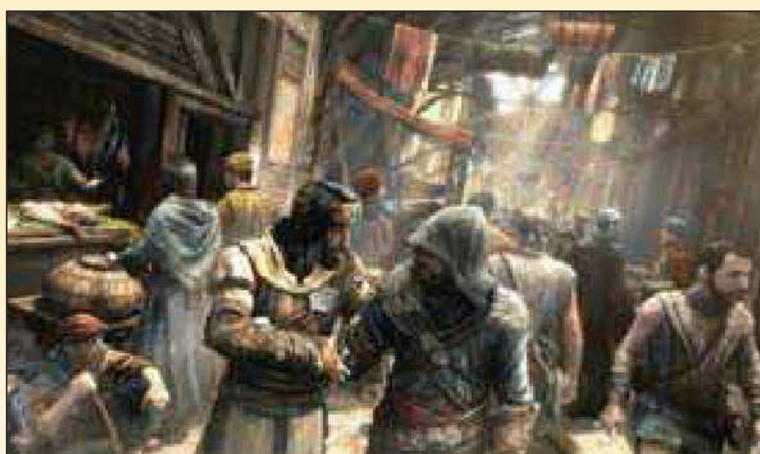
## 刺客信条 启示录

★★★★★ UCG评分：27

PS3/X360 Assassin's Creed: Revelations 美版 11月15日
Ubisoft 动作冒险 无对应周边 文：铃



Ezio在人生的最后时光里回到刺客的故乡，却发现这里已遭到圣殿骑士的铁蹄践踏，好在埃泰尔藏书室的大门需要特殊钥匙才能打开，这些钥匙早在许多年前就被带到了土耳其的伊斯坦布尔，为了寻找这些钥匙，为了找到藏书室中所蕴含的"无尽智慧"，年长的导师再次踏上征途，只为寻找一个答案。本作中玩家可以控制三位主人公：Desmond、Ezio、埃泰尔，与三人相关的故事能解释之前数款作品中留下的疑问。本作单机模式新增的特色系统有爆弹制作、塔防战斗，多人模式全面多样化，注重趣味性和技术性的模式都有，让新手与老玩家都能找到一席之地，图标与自定义角色的引入也增加了耐玩度。



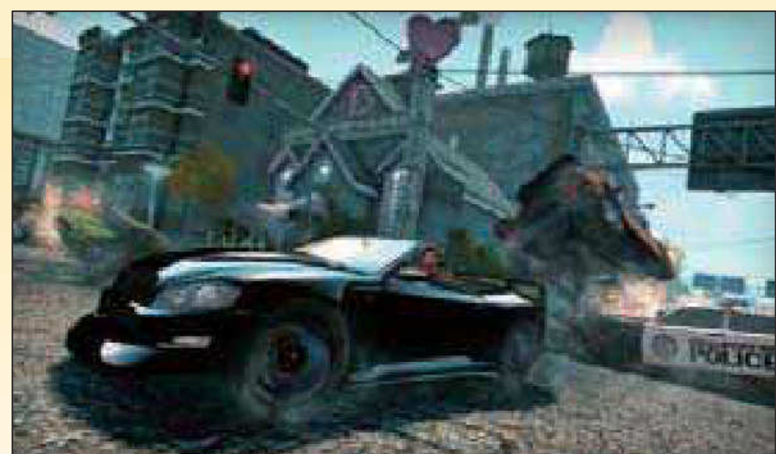
## 黑道圣徒3

★★★★☆ UCG评分：25

PS3/X360 Saints Row: The Third 美版 11月15日
THQ 动作冒险 无对应周边 文：华尔兹



本作是一款类似《GTA》的沙箱游戏，而其与GTA的最大区别在于里面充斥着恶搞、诙谐与幽默。游戏中角色从头到脚完全可以自定义，并且有多种服装选择，就连角色的配音都可以更改（其中包括丧尸声音）。游戏后期武器种类多种多样，其中包括可以一拳将敌人打爆的拳套，以及类似洛克人的武器等，充满了恶搞精神。承载物中包括后期的战斗机，飞行摩托等都可以自由使用，除了主线任务中的分支以及两种结局外，游戏还有多个支线任务等着玩家，通过购买房产使自己的积蓄不断上升。游戏中很多桥段非常令人捧腹，喜欢恶搞的玩家可以玩得非常尽兴。



## 极品飞车 亡命天涯

★★★☆☆ UCG 评分：20

PS3/X360 Need for Speed: The Run | 美版 | 11月15日
EA | 竞速 | 无对应周边 | 文：星夜



本作是一款试图打破赛车游戏疆界的作品，大量融入了好莱坞大片中常见的各类汽车特技场面，出现了诸如雪崩、列车脱轨、直升机炮轰、大爆炸等场面。与普通赛车游戏相比，本作最大的不同是加入了"走出汽车"的游戏内容，融入了QTE式动作游戏要素，玩家所扮演的主角会从下车做一些动作场面，比如在屋顶奔跑、列车顶上匍匐前进等，这部分占整个游戏的10%左右。本作的游戏模式丰富，而且总赛道长度达到了300公里，是以往系列作的三倍左右。赛道种类比较丰富，浓缩了美国的许多标志性地段。游戏使用《战地3》的"霜寒2"引擎开发，有许多大规模场景破坏场面。



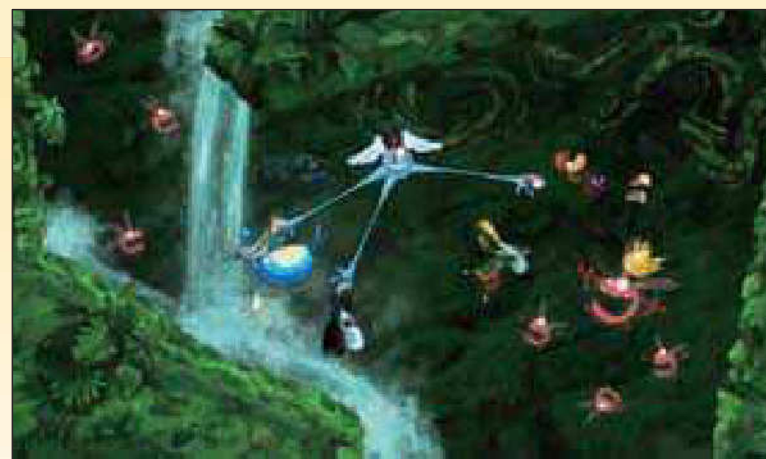
## 雷曼 起源

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3/X360 Rayman Origins | 美版 | 11月15日
Ubisoft | 平台动作 | 无对应周边 | 文：稀饭



《雷曼 起源》是"《雷曼》系列"的正统续作，游戏类型也回归了传统的2D横版动作游戏。本作的游戏模式分为普通关卡、飞行关卡与追逐关卡三种，可供游玩的关卡总数很多并且关卡设计各异，每一个章节的关卡都对应一个主题来设计。游戏有丰富的收集要素，通过收集玩家可以解锁各种隐藏角色并使用其进行游戏，另外游戏的每一个关卡都专为追求挑战的玩家设计了时间挑战项目，想要全挑战项目通过绝非易事。游戏支持4人同时游戏，多人游戏时除乐趣成倍增长外，还可以降低游戏难度，因为多人游戏时玩家在不小心死亡后可以通过靠近同伴来复活，也说明这是一款适合多人同乐的游戏。



## 终极漫画英雄对Capcom 3

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3/X360 Ultimate Marvel vs. Capcom 3 | 美版 | 11月15日
Capcom | 格斗 | 无对应周边 | 文：胜负师



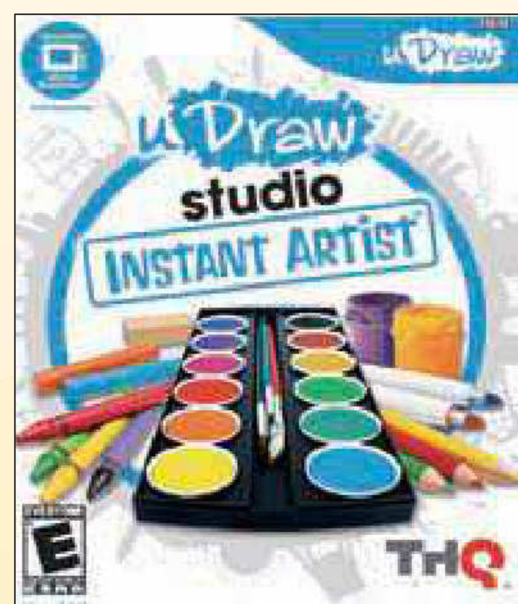
游戏继承了系列一贯的爽快度以及连段的华丽度，并对前作的平衡性作出了部分调整，但实际改动幅度较小，角色强弱分化还是十分明显。相比前作，游戏一口气增加了12名新角色，使可选用角色达到了50名，新增的角色都是来自双方阵营的传奇人物，玩家总能在里面找到自己心仪的角色。游戏的在线模式有较大的改善，既追加了新的模式，而且还有部分免费的DLC可供下载，显示了制作组的诚意。但作为游戏一大亮点的挑战模式，依旧没有一键快速复位、连段演示等贴心设定，算是不小的遗憾。另外游戏有PSV版，效果与家用机版别无二致，在指间进行大乱斗也是一种别样的享受。



## uDraw Studio 即时艺术家

★★★☆☆ UCG 评分：－

PS3/X360 uDraw Studio: Instant Artist | 美版 | 11月15日
THQ | 益智 | uDraw 专用 | 文：纱迦



uDraw是由THQ开发的一种数位板控制器，对应PS3、X360、Wii三大平台，本作则是uDraw同捆的游戏。游戏以3D动画的形式，引导玩家通过uDraw来发挥自己天马行空的创意。共有3种模式可供选择，分别是课程式的艺术学院、供玩家自由发挥的玩艺术以及培养创造力的艺术营。uDraw支持六轴感应和触控功能，选择画笔、调色盘异常轻松。游戏还提供了300种以上的图形，并支持动态和旋转，让你能画出普通数位板所画不出的神奇作品。uDraw目前的主力平台是Wii，高清平台除了本作外还有《超级漫画英雄 漫画大战》和《绘图拼字终极版》两作。



## 嘉年华岛

★★★☆☆ UCG 评分：－

PS3 Carnival Island | 港版 | 11月16日
SCE | 动作 | PS MOVE 专用 | 文：胜负师



这款中文游戏虽并不知名，但也系出名门，由圣塔莫尼卡工作室（代表作《战神》）制作，是2011年最值得购买的MOVE游戏之一。本作完全针对MOVE的特质开发，将玩家置身于一个梦幻气息浓郁的游乐园中。游戏提供了总计超过35种的迷你游戏，所有游戏内容都是从游园会的项目演变而来，比如套圈、投篮、射击、抛硬币等等，营造出一种清新复古的氛围。抛接打投射，各种操作都相当舒适，精度也优于一般的MOVE游戏。本作的核心在于300多个挑战，每个迷你游戏都设计了9项挑战，这些挑战的难度大都相当硬派，技术和运气缺一不可。尽管需要反复尝试，却有让人乐此不疲的魔力。



## Kinect 迪士尼乐园大冒险

★★★★☆ UCG 评分：23

X360 Kinect: Disneyland Adventures | 美版 | 11月15日
Microsoft | 动作 | Kinect 专用 | 文：纱迦



有着人间仙境之称的迪士尼乐园是全球迪士尼迷和小朋友极度向往的地方，但到目前为止全世界只有5处，本作的出现从某种程度上弥补了大家不能亲身到访的缺憾。玩家在这座虚拟乐园里可以和各个迪士尼角色进行互动，在乐园里还隐藏着众多隐藏要素等着你去发掘。与真实的迪士尼乐园不同的是，本作中的迪士尼角色都是真实存在的而非工作人员扮演的。在这里可以满足你和小飞侠一起翱翔天际或是拥抱白雪公主的梦想，你甚至还可以深入到迪士尼世界去冒险，冒险过程就是诸多的迷你游戏。游戏全程体感操作，但毫不麻烦，而且稍后还推出了官方中文版。



## 忍 3D

★★☆☆☆ UCG 评分：–

3DS | Shinobi 3D | 日版 | 11 月 17 日
SEGA | 动作 | 无对应周边 | 文：狼来了




本作是曾在 MD 以及 PS2 上大放异彩的《忍》系列”最新作，游戏很好地继承了系列中的三角跳、天花板移动、二段跳以及八双手里剑等动作要素，结合 3D 立体视觉后给予玩家全新的体验。游戏的核心系统是 R 键的防御动作，如何熟练使用这个系统是游戏制胜的关键。在游戏中可以发动威力拔群的忍术，共有火、土、风、雷四种属性效果的忍术可供使用，合理使用这些忍术可以在危机中一发逆转。游戏的难度毫不妥协，很多关卡都需要玩家反复的尝试才能通过，但这也算是“《忍》系列”的一贯特色。让人遗憾的是游戏的流程过短，但幸好有挑战模式的存在，游戏的耐玩度还是有一定保证的。



## 二之国 白色圣灰的女王

★★★★☆ UCG 评分：–

PS3 | 二ノ国 白き圣灰の女王 | 日版 | 11 月 17 日
Level–5 | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



在《二之国》里，有吉卜力工作室绘出的美丽画面，有久石让演奏的激昂澎湃的音乐，有无邪少年努力拯救世界的动人故事。本作的故事讲述的是一个与 NDS 版《二之国 漆黑的魔导士》世界平行的故事，虽然在故事开篇有些相似，但之后就能察觉出两者的差异。由于 NDS 机能的限制，游戏那充满艺术性的音乐和画面都无法得到很好的表现，而 PS3 版则不受到这些限制，不论是画面还是音乐都有非常大的提升。游戏的进行方式依然采用传统 RPG 的玩法，让人倍感亲切的同时又不失耐玩度和创意。游戏的隐藏要素极为丰富，多达 131 个的委托任务和 428 种怪物让完美时间大幅提升。



## 滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战

★★★☆☆ UCG 评分：–

PS3/X360 | ぬらりひょんの孙 百鬼缭乱大战 | 日版 | 11 月 17 日
Konami | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



本作是根据热门动漫《滑头鬼之孙》改编的乱斗型游戏。游戏剧情以动画中的京都篇为基础，加入了原创剧情。游戏以 2 对 2 的形式进行，最多 4 人同乐。游戏的特色在于除了可选择的角色外，还收录了 100 位以上的妖怪，并且可以自由选择编成到不同的组里，在战斗时召唤出来协力作战。游戏的实际容量不大，故事模式很短，但同样有着丰富的要素，给人“麻雀虽小，五脏俱全“的感觉。挑战模式是游戏的重点，要求玩家在各种限定条件下完成目标。游戏还对应网络模式，战胜对手还能夺取对方的妖怪。可以说只要你能投入进去，无论单人还是对战都能找到不低的乐趣。



## 格斗之王 X Ⅲ

★★★☆☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | ザ・キング・オブ・ファイターズ X Ⅲ | 日版 | 11 月 22 日
SNK Playmore | 格斗 | 无对应周边 | 文：金馆长



本作是《格斗之王》系列”的最新作，同时也是该系列第三个篇章“ASH 篇”的完结篇，本作的核心系统是招式间互相取消的“BC 系统”，进入 BC 状态后通过较为复杂的操作打出华丽而高伤害的连续技是游戏最大的魅力。本作的家用机版在街机版推出将近一年之后才与玩家见面，比起街机版，游戏一共新增了四名角色（包括刚刚以 DLC 形式推出的 NESTS 京），旧有角色的招式性能也进行了比较大幅度的调整，取消了街机版中一些不合理的设定。家用机版新增了故事模式，对剧情派玩家来说是一道福音。而颜色编辑模式也是乐趣多多。本作还推出了官方中文版，很有诚意。



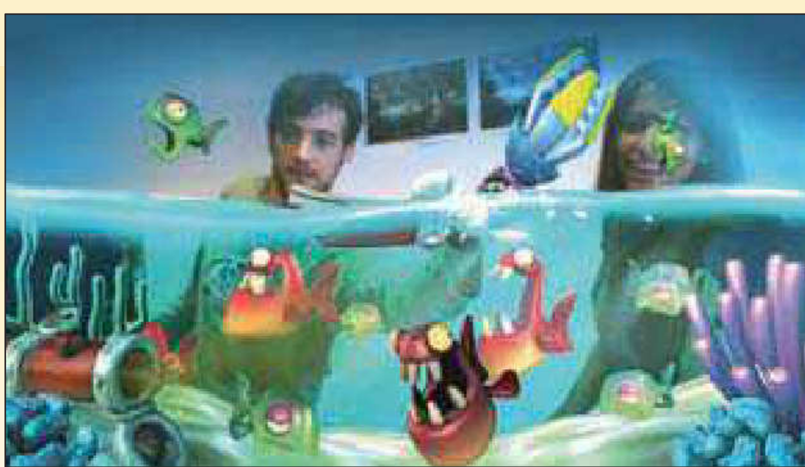
## 派对总动员 2 拯救世界

★★★☆☆ UCG 评分：–

PS3 | START THE PARTY! 2 Save the World | 繁体中文版 | 11 月 23 日
SCE | 动作 | PS MOVE 专用 | 文：胜负师



本作是 PS MOVE 推出初期的派对游戏《派对总对员》的续作，同样有中文版，但不再有普通话语音。游戏的画面风格变化很大，接近于美式卡通，人物形象夸张，游戏内容诙谐，而且还加入了简单的剧情，整体的定位更加低龄化。游戏依然可以只使用一个 MOVE 控制器便玩转所有游戏，并可进行多人对抗，而且上手简单，比较适合家庭娱乐。迷你游戏的设计还算有新意，就是种类太少，可重复性甚至低于前作。不过本作奖杯难度创了 MOVE 游戏的新低，仅三四个小时便能取得本作所有的奖杯，如果一旁有人用手柄进行辅助控制，那真是学龄前儿童都能拿白金，对于奖杯迷来说绝对具有吸引力。



## 圣斗士星矢战记

★★★☆☆ UCG 评分：22

PS3 | 圣斗士星矢战记 | 日版 | 11 月 23 日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：狼来了



故事模式为玩家完整地重温了经典的黄金十二宫篇，游戏的行进方式类似“《无双》”系列，每一宫基本都由清版式的杂兵战和单独的 BOSS 战构成，而任务模式里的众多任务也保证了游戏的耐玩度。游戏自带的可使用角色除了星矢等人的青铜圣斗士外，还有两名白银圣斗士以及 12 名黄金圣斗士共计 20 人，每名角色的招式和必杀技基本没有重复。目前官方已放出各种 DLC 内容，其中包括免费的天秤座童虎、以及在任务模式下追加的生存模式，而付费内容则有主角等人的第二套圣衣、独角兽白银圣斗士邪武，甚至连海皇篇和北欧篇的要素都收录在下载内容里。



## 七龙战记 2020

★★★☆☆ UCG 评分：22

PSP　セブンスドラゴン 2020　日版　11 月 23 日
SEGA　角色扮演　无对应周边　文：稀饭



知名画师三轮士郎为本作绘制的精美人物设定加上豪华的声优阵容，让《七龙战记 2020》的刚公布时便吸引了众多玩家的关注。游戏故事并没有延续前作《七龙战记》的奇幻风格，而是变为了使用现代背景的科幻风格。故事讲述全世界正遭到名为帝龙的怪物袭击，人类的命运岌岌可危，在日本东京，剩余的幸存者们不得不退守到最后的壁垒中，挣扎求存。玩家将会扮演由三位强大战士组成的队伍，肩负起打倒帝龙的重任。游戏中有五种职业，既有精通于物理攻击的武士，也有能够操纵火焰与雷电的超能力者，还有为队友们提供各种增益效果的黑客，尝试不同组合攻关的过程乐趣十足。



## 太鼓之达人 Wii 决定版

★★★☆☆ UCG 评分：24

Wii　太鼓の达人 Wii 决定版　日版　11 月 23 日
NBGI　音乐　对应专用太鼓控制器　文：九兵卫



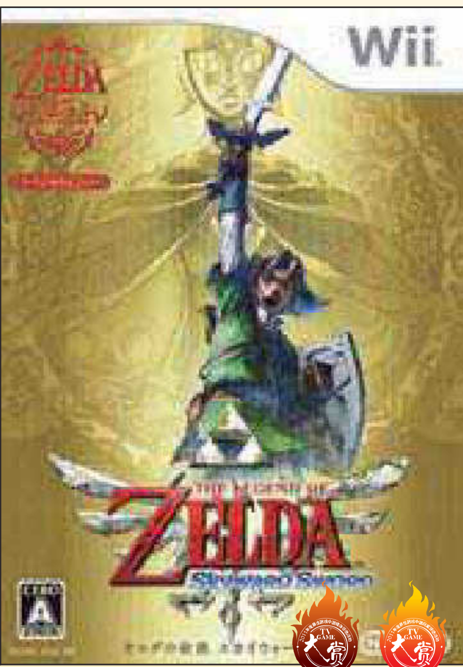
《太鼓之达人 Wii 决定版》是家用机版“太鼓”最新作，也是对 Wii 平台前三部作品的总结与延伸。作为系列诞生十周年纪念企划的重要组成部分，本作的收录曲目达到了前所未有的 100 首(不含里谱面)。30 首新增曲目囊括时下流行的 J-pop 以及 ACG 歌曲，而老歌则收录了前几作之中较受玩家好评并最终投票选出的人气曲目，是名副其实的“决定版”。游戏中最大支持 4 人游玩的演奏模式大幅升级，丰富多彩的换装要素也令人爱不释手。此外，游戏还支持拆解谱面并分解练习的玩法，太鼓教室模式更为贴心详细，可以让新玩家一步步适应并熟悉游戏的操作。



## 塞尔达传说 天空之剑

★★★★★ UCG 评分：28

Wii　ゼルダの传说 スカイウォードソード　日版　11 月 23 日
Nintendo　动作角色扮演　Wii Motion Plus 专用　文：奈落



本作是《塞尔达传说》系列”25 周年纪念作，也是系列在 Wii 平台上推出的第二部正统作品。游戏必须装上 Wii Motion Plus 来提升手柄的动作感应精度才能进行。在这个周边的帮助下，游戏可以通过体感实现很多细致的操作。玩家只要轻轻地挥动右手柄，林克便会根据玩家挥动的方向做出相应的挥剑动作，因此与大部分敌人的战斗要求玩家往特定方向挥刀或者突刺才能攻击到敌人。除此之外，游戏中大量的辅助道具也是运用到体感功能进行操作，比如投掷炸弹、拉弓瞄准都需要玩家亲自作出相应的动作，因此本作林克可做出的动作比系列以往任何作品都要丰富，细致的动作感应让玩家有亲临其境，体验与高手对决的快感。本作的故事在“《塞尔达传说》系列”的时间线上是最早的，讲述了圣剑的起源以及海拉尔王国诞生的故事。舞台设定在空中的小镇——天空楼阁，玩家将扮演林克驾驭飞鸟来往于天地之间，在圣剑精灵的指导下降落到地面大陆寻找失踪的塞尔达。游戏的流程非常充实，虽然只分了三个地域，但每个地域有各自的生态环境和历史背景，当然还有大量的迷宫等待玩家的挑战。跟以往的作品一样，玩家要在迷宫中用尽身上的可用到的道具，解开各种各样费人心思的机关不断前进。另外本作还加入了惊险刺激的试炼挑战，这些挑战需要玩家在迷宫中拿齐特定的道具，同时不能被敌人发现，一旦被发现并遭到攻击就会马上导致试炼失败。







▶解开这个门之前要想办法弄晕这三只眼睛，相当有趣。

## 十二月 DECEMBER

**12月2日** 据传 Wii U 的性能可能仅与 X360 相当，内存容量未定。

**12月7日**《最后的守护者》执行制作人、前 SCEJ 副社长羽山吉宣布辞职。

**12月7日** Koei Tecmo 宣布将全资收购“《工作室》系列”开发商 Gust 公司。

**12月7日**《连线》杂志报道宫本茂即将退休，导致任天堂股价下跌，随后任天堂表示宫本茂不会退休，他的发言被媒体误解。







**12月10日** Spike TV 举办“VGA2011”大奖颁奖礼，顽皮狗工作室新作《末日余生》以及 Konami 的《潜龙谍影崛起 复仇》震撼公布。

**12月10日**《怪物猎人 3G》上市，首周销量达 52.2 万套，当周 3DS 销量超过 35 万台，日本 3DS 总销量已超过 300 万。

**12月13日** 索尼发表官方声明，确认《ICO》制作人上田文人已经离职，不过他将按照合同帮助索尼完成《最后的守护者》。



**12月17日** PSV 于日本上市，由于缺乏在日本具有影响力的首发游戏，而且遭到 3DS 连番大作狙击，因此销售并不是太火爆。据统计其首周销量为 32.5 万台，低于同周 3DS 销量。

**12月17日** 日本 ACG 盛会“JUMP FESTA 2012”开张，Pokemon 公司与 Koei Tecmo 合作开发的《口袋妖怪 + 信长之野望》参展。

## 铃2011年度十佳游戏



- 如龙 终焉
- 刺客信条 启示录
- 战地 3
- 未知海域 3 德雷克的诡计
- 蝙蝠侠 阿克汉姆城
- 死亡空间 2
- 黑色洛城
- 黑暗之魂
- 丧尸围城 2 番外篇
- 圣斗士星矢战记

**年度感言** 只要家用机上的《如龙》有新作，每年的个人十佳就必有它的席位。今年我最让友人意外的举动莫过于加入《战地》阵营而离开了《COD》，这是一个艰难的决定，但好游戏需要时间来吃透，所以就忍痛割爱了。《番外篇》的入选原因在于去年没名额给本篇，而且新剧情改得我很满意。今年的感动与惊喜都不少，自己的泪点仿佛也降低了好多，例如很不争气地在《启示录》最后一章末尾流泪了，很多情感想要用言语表达出来还真有点乏力，相比之下，还是直接哭吧……

## 索尼克 世代

★★★☆☆ UCG 评分：–

3DS ソニックジェネレーションズ 青の冒険 | 日版 | 12 月 1 日
SEGA | 平台动作 | 无对应周边 | 文：狼来了



与家用机版《索尼克 世代》同为系列的 20 周年纪念作品，与家用机版一样，本作也可以在经典索尼克与现代索尼克之间切换，但在 3DS 平台上登陆的本作由于机能所限，家用机版切换两种索尼克时更换游戏玩法的设定不复存在，游戏的行进方式都采用横版过关的设定，两名索尼克的不同之处只体现在游戏操作的体验上，经典索尼克偏向于 MD 时代的经典操作，而现代索尼克的操作体验则类似于系列中的《索尼克 冲刺》。家用机版的技能商店在本作并不存在，技能在流程中会自动解锁，而家用机受到好评的 90 个任务挑战在 3DS 版悉数保留，重制后的挑战任务乐趣与耐玩度都有所保证。



## 机动战士高达 EXTREME VS.

★★★★★ UCG 评分：25

PS3 机动战士ガンダム EXTREME VS. | 日版 | 12 月 1 日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是《高达 VS》系列”的最新作，移植自街机平台的同名作品。本作是一款强调两人选用机体的相性和战术的配合，以“2VS2”为核心的动作对战类游戏，通过 PSN 的联网模式玩家可以很方便地跟各地的玩家一较高下。游戏中收录了“《高达》系列”21 部作品的 59 台机体，其中力天使和蓝色异端为 PS3 版专用机体，而且官方还公布未来将有更多新机体以 DLC 形式提供给玩家下载。与此同时，本作还在街机版的基础上增加了挑战模式，挑战模式一共有 6 个难易度等级，任务总数超过 200 个，新玩家可以从最低级的新手教学任务开始，慢慢踏上成为王牌机师之路。



## 马里奥赛车 7

★★★★★ UCG 评分：26

3DS マリオカート 7 | 日版 | 12 月 1 日
Nintendo | 竞速 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是“《马里奥赛车》系列”首次登陆 3DS 的作品，同时也是系列首次在标题中引入序号。和 Wii 版的前作一样，游戏将系列作品出现过的马里奥、路易、库巴、碧奇公主、瓦里奥等人气角色汇聚一堂进行一场卡丁车大乱斗。和正统赛车游戏不同，在游戏中玩家要利用道具陷害对手才能确保比赛的胜利，各种千奇百怪的道具使比赛过程充满着不确定因素。本作可以通过改装车身、轮胎及滑翔翼三种部件对赛车的性能进行调整，玩家可以根据自己的喜好自由组合。此外游戏大幅强化了网络模式，玩家可利用 Wi-Fi 接入世界服务器，除了和世界各地的玩家角逐外，还能创建自己的社区。



## 铁拳 混合版

★★★☆☆ UCG 评分：–

PS3 TEKKEN HYBRID | 繁体中文版 | 12 月 1 日
NBGI | 格斗 | 无对应周边 | 文：胜负师



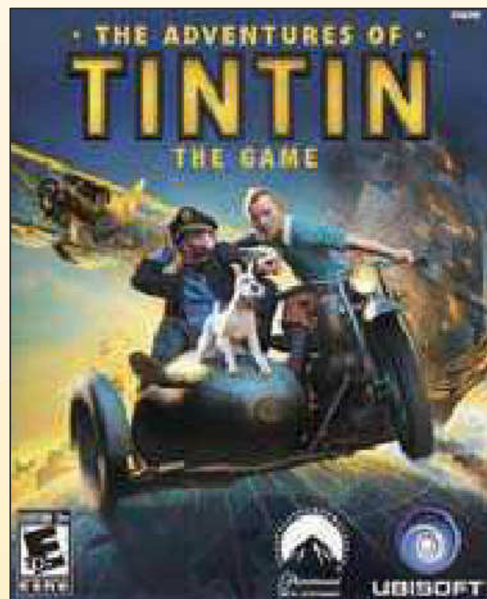
本作的主体其实是一部 90 分钟的 3D CG 电影《铁拳 血之复仇》，主角是人气角色凌晓雨和阿莉莎，剧情为外传性质，主要迎合轻度玩家的口味，画面技术的表现力是其优势所在。除此之外，在一张蓝光光碟中还包含了两个内容，一个是《铁拳 TT2 序章版》，相当于《TT2》的试玩版，只能使用电影中的四个主要角色，虽然要素不多，但也可以让玩家初步领略《铁拳 TT2》新系统的魅力所在；另外，光盘中还有 PS2 版《铁拳 TT》的高清版重制版，除了画面高清化，也保留了“铁拳保龄球”等趣味内容。试玩版和重制版都追加了奖杯，而且奖杯难度非常低，花一天时间就能看完电影拿全奖杯。



## 丁丁历险记

★★★★☆ UCG 评分：–

PS3/X360 The Adventures of Tintin: The Game | 美版 | 12 月 6 日
Ubisoft | 动作冒险 | 对应 Kinect/PS MOVE | 文：稀饭



游戏改编自同名电影，而电影则改编自著名漫画家乔治・埃尔热・雷米的经典作品《丁丁历险记》。本作利用卡通风格的画面重现了原作当中的大量精彩场面，各个为人所熟知的角色也一一登场。除了年少机智，身手过人的小记者丁丁和他忠诚的小狗白雪，还有坏脾气但热心肠的航海家阿道克船长和滑稽搞笑的侦探搭档杜庞与杜邦。故事剧情改编自漫画系列中的《独角兽号的秘密》，讲述了由一个木帆船模型引发出的一段壮阔冒险，玩家在故事中会有机会扮演丁丁、白雪和阿道克船长三位主人公，经历打斗、解谜、潜入和决斗等有趣的关卡，破解独角兽号上隐藏的秘密，并逃出生天。



## 重装机兵 2 重装上阵

★★★★☆ UCG 评分：–

NDS | メタルマックス2：リローデッド | 日版 | 12月8日
角川 Games | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



时隔一年，"《重装机兵》系列"再度登陆 NDS 平台，本作是 1993 年在 SFC 发售的《重装机兵 2》复刻版，游戏在原作的基础上进行大幅强化，引入了自由选择职业系统、战车地盘重铸等诸多新要素。职业系统弥补了系列只有战车这一战斗要素的不足，每个职业的技能都各有不同，玩家需要根据当前局势活用不同的技能才能保证游戏的顺利进行。作为系列特色的赏金首依然趣味十足，这些赏金首都拥有过人的实力，要想击败全部的赏金首需要玩家花费不少功夫。值得一提的是，本作还能和去年发售的《重装机兵 3》通过联动的方式互传道具。



## 马里奥 & 索尼克 伦敦奥运会

★★★☆☆ UCG 评分：—

Wii | マリオ＆ソニック AT ロンドンオリンピック | 日版 | 12月8日
Nintendo | 体育 | 无对应周边 | 文：八重樱



本作的舞台是即将于 2012 年在英国伦敦召开的夏季奥运会，马里奥、索尼克和他们的伙伴与敌人们将作为参赛选手参加到比赛中来，登场的人气角色将多达 20 名，赛事的种类也有 21 种，包括乒乓球、百米赛跑、蹦床、110 米栏、马术、高低杠、足球、手枪射击、水上芭蕾、艺术体操、自行车、花式游泳等等，让玩家不出家门就能享受到运动带来的乐趣，成为游戏中的世界冠军。除了经典比赛项目外，"派对模式"是特别为家庭聚会设计的、以伦敦的街道为舞台而上演的各种竞技赛目或是迷你游戏，最多支持 4 人同时游玩。来和好友们一起一决高下吧！



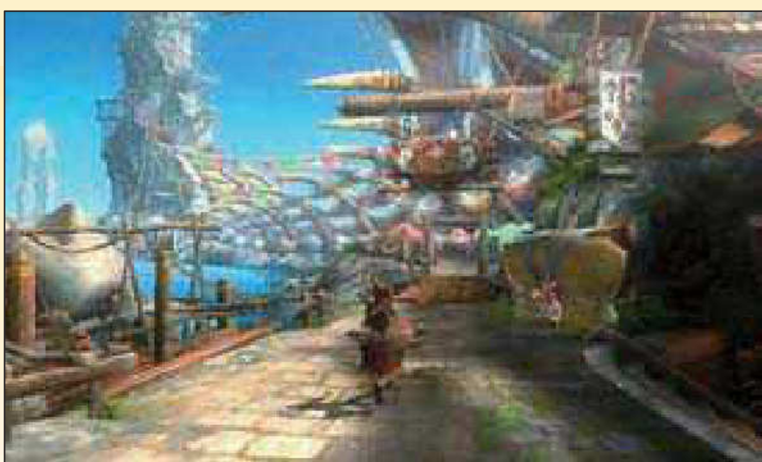
## 怪物猎人 3 tri G

★★★★★ UCG 评分：25

3DS | モンスターハンター3（トライ）G | 美版 | 12月10日
Capcom | 动作 | 对应外设扩张滑杆 | 文：稀饭



本作是"《怪物猎人》系列"中首次登陆 3DS 平台的作品，此前只在 Wii 上出现过的水中战也加入到了本作当中。玩家需要在名为墨家村的据点中接受各种狩猎任务，挑战海龙、大海龙和强势回归的水龙等强悍的水中生物，剥取他们的素材来制作出强大的新武器和新防具套装。游戏也引入了 Wii 平台上前作的莫加森林和渔场、农场委托系统，使得玩家不需要再频繁地前往农场收获素材。本作不支持网络联机，玩家只能通过 WI-FI 与朋友面对面地联机。新增的联机场所坦吉亚港场景构造异常美丽，还有身穿海军风格服装的看板娘为玩家服务。新加入的 G 级任务充满了挑战性，老玩家不可错过。



## 闪电十一人 GO 闪光·黑暗

★★★★☆ UCG 评分：25

3DS | イナズマイレブン GO シャイン・ダーク | 日版 | 12月15日
Level-5 | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



时隔一年，超次元足球游戏"《闪电十一人》系列"再次和大家见面。本作依然以《闪光》、《黑暗》两个版本发售，两个版本除了可获得的隐藏要素和收集的球员各有不同外，还有专属的无限光辉队和终极黑暗队供玩家挑战。本作的舞台设定在前作的十年之后，讲述主人公松风天马为了夺回真正的足球，和传说中的"闪电十一人"一起挑战掌管比赛胜负的"第五部门"。和之前的正统作品一样，游戏以角色扮演方式来进行，玩家能够在世界各地自由活动。在发展主线剧情之余，还能搜集各地的球员来强化自己的球队。除了效果更加绚丽的新必杀，新增的化身系统让游戏的演出效果更上一层楼。




## 型可塑 2012

★★★★★ UCG 评分：25

X360 | Your Shape Fitness Evolved 2012 | 繁体中文版 | 12月15日
Ubisoft | 体育 | Kinect 专用 | 文：纱迦



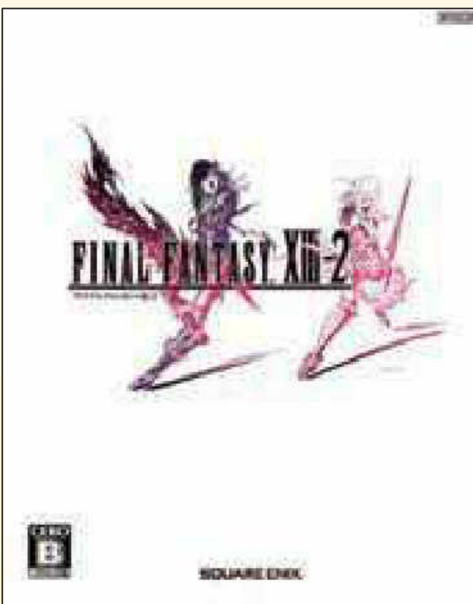
与 Kinect 首发的《型可塑》以其华丽的界面、出色的动作捕捉成为了 Kinect 健身游戏中最受好评的一作。《型可塑 2012》再次改进了 Ubisoft 自豪的 Player Projector 技术，不仅能够实时表现玩家的肢体动作，还可以更精确地显示你动作是否到位，帮助玩家达到最好的健身效果。和前作相比，这回游戏收录的课程大幅增加，全部做完需要 90 小时，而且内容更多样，并新增了大量玩法。新项目包括俯卧撑、仰卧起坐、武术等，独特的 RUN THE WORLD 模式令玩家置身全球知名城市轻松跑步。中文版虽然晚出一个月，但等待绝对是值得的。



## 最终幻想 X Ⅲ -2

★★★★★ UCG 评分：27

PS3/X360 | ファイナルファンタジー XIII-2 | 日版 | 12月15日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：八重樱



本作是《最终幻想 X Ⅲ》的续篇，故事接续前作，但有意想不到的展开。前作中被拯救的塞拉为了拯救姐姐，与穿越而来的诺艾尔组队寻找真相。游戏以穿越为主题，玩家要往来于多个不同的时空之中，各个时空之间互有关联。游戏彻底改正了前作隐藏要素少的缺点，加入大量剧情选择和分支剧情，从序章开始就会让人感受到与前作的彻底不同之处。游戏采用三人组队制，第三名同伴由怪物担当，非常有趣。通关之后玩家可以籍新获得的能力回到过去，战胜之前无法战胜的 BOSS，让故事进入不一样的结局，隐藏结局更是要在游戏完美之后才能开启。除了剧情之外，本作其他方面令人满意。



## 八重樱2011年度十佳游戏

- 凯瑟琳
- 战国 BASARA3 宴
- 王国之心 梦中诞生 最终混合版
- 超级马里奥 3D 大陆
- 爱丽丝 疯狂回归
- 无尽传说
- 最终幻想 零式
- 逆转检察官 2
- 塞尔达传说 时之笛
- 最终幻想 X Ⅲ -2

**年度感言** 今年最令我为之兴奋的游戏莫过于《凯瑟琳》了，特别是第一遍就玩出恋人真结局时的心情更是兴奋得难以言表，这样的游戏每年能有一部也就心满意足了。去年的时候我曾说“2011 年如果能搞定打枪游戏和足球游戏就再好不过了”，我也的确向着这一目标做出了一番努力，可惜仍然倒在了奋进的路上。悄悄地说，本来在个人十佳游戏中我想写上 PSV 的“near”的，因为这个程序对我而言就是个小游戏，每隔一段时间更新一次，看看周围有哪些人在玩哪些游戏，满足下小小的偷窥欲望，真的很有趣哦！

## 真・三国无双 NEXT

★★★☆☆ UCG 评分：25

PSV | 真・三国无双 NEXT | Koei Tecmo | 动作 | 无对应周边 | 日版 | 12 月 17 日 | 文：纱迦



与 PSV 首发的本作，采用的是类似于《真・三国无双 帝国》式的系统，但为大幅简化版，主要表现在内政指令不多、特殊事件很少。游戏改编自《真・三国无双 6 猛将传》，65 名角色全部登场，但取消了更换武器的系统，增加了《帝国》一贯的自创武将系统。游戏对于 PSV 特性的展示非常全面。新增的神速乱舞包括主视点瞄准、划动、点击、背触、摇晃等多种玩法，给玩家带来了耳目一新的感受。游戏还收录了很多迷你游戏，并可以进行实拍，很有乐趣。通过网络还可以实现最大 4 人的联机。游戏成长要素不足，但收集要素不少，单是武将卡和贵重品就相当耗时。



## 苍翼默示录 连续变幻 EX

★★★★☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | ブレイブルー－コンティニュアムシフト エクステンド | Arc System Works | 格斗 | 无对应周边 | 日版 | 12 月 17 日 | 文：狼来了



本作在街机版稼动两个多月后正式登录家用机，虽然作为《苍翼默示录 连续变幻 Ⅱ》的升级版，但并非和以往一样通过在线升级，而是在收录了以往所有付费 DLC 的前提下（其中包括角色颜色、系统语音、下载角色、UM 角色），以全新光盘版的形式发售。新增的内容包括：重新制作的片头、全新的主题曲以及个别 BGM，新角色狂气的人偶师——雷利乌斯登场，故事模式中他连同以往几位没有专属剧情的角色一并追加了新的故事、来自掌机版的深渊和街机版的 UM 角色挑战等模式也一并收录。值得一提的是，本作还是 PSV 的首发游戏之一，其内容基本与家用版一致。



## 真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者

★★★☆☆ UCG 评分：19

PS3/PSV | 真かまいたちの夜 11 人目の访问者 | Chunsoft | 文字冒险 | 无对应周边 | 日版 | 12 月 17 日 | 文：八重樱



《真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者》是向初代《恐怖惊魂夜》致敬的文字推理游戏，以雪山中的旅店为舞台，展开连续杀人事件，玩家所作出的选择将会决定案件的走向。游戏在特定场景内需要玩家使用六轴来调查房间中的线索，并将线索在脑内整理推理出进一步的答案，有点类似于早期的《逆转裁判》。本作的剧本由日本推理小说界的巨匠撰写，包括我孙子武丸、黑田研二、麻野一哉等共计 7 人，故事篇章多达 9 篇，这其中既有正统的推理，也有独具民俗色彩的奇幻物语，想要打出全部结局，除了要有深厚的日语功底外，依靠攻略的指引也是必不可少的。本作也第一次打起了声优牌，在名声优的诠释下剧情将更为生动。



## 大众高尔夫 6

★★★★☆ UCG 评分：27

PSV | みんなの GOLF 6 | SCE | 体育 | 无对应周边 | 日版 | 12 月 17 日 | 文：九兵卫



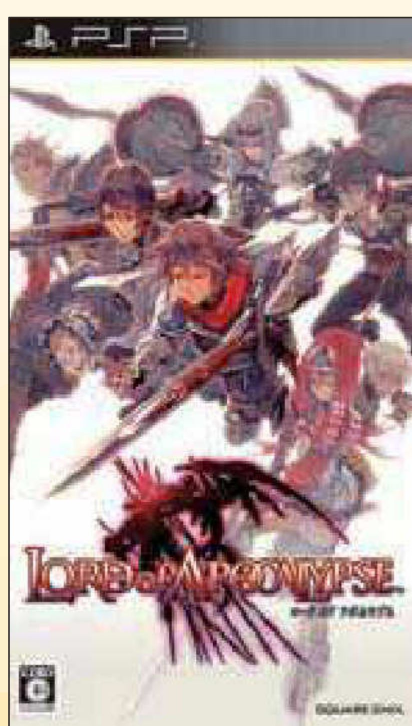
《大众高尔夫》系列”一直都是 PS 平台上最受欢迎的休闲体育游戏，而系列最新作《大众高尔夫 6》随 PSV 首发，果然也吸引了众多玩家的目光。本作除了保留系统传统的玩法以及基本系统，同时还加入了大量对应 PSV 机能与特性的全新操作方式。例如玩家可以通过 PSV 的多点触控屏幕来拖拽角色的发球位置，或者通过后触控板来测定球场内任意位置的距离，玩家甚至还可以通过摄像头来环顾四周。不仅单机内容玩法丰富多样，本作的网络模式也很充实，玩家可以联网参加去全国大赛，将自己的在线成绩上传至网络与世界各地的玩家一比高下也是一件非常有成就感的事情。



## 默示之王

★★★★☆ UCG 评分：22

PSV/PSP | ロード オブ アポカリプス | Square Enix | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 日版 | 12 月 17 日 | 文：洛克



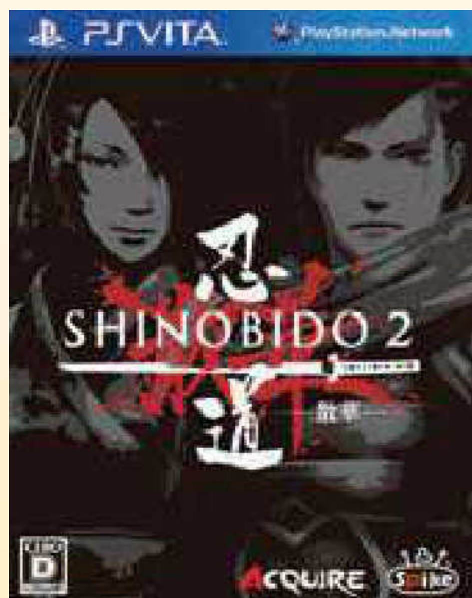
本作是以卡片游戏“《红莲之王》系列”为世界观制作的动作角色扮演游戏，玩家可以自定义自己角色的外貌、性别和声音等，选择喜欢的武器打倒各种强大怪物，并利用获得的素材制造出更强的装备，然后挑战更强的怪物。游戏系统在前作《核石之王》的基础上进行了大幅改进，可选用武器也增加到 7 种。遇敌后取消了画面切换直接在地图上进行战斗，部分 BOSS 级敌人的技能也进行了调整，平衡性进一步提升。游戏还加入了同伴系统，即使在单人模式下玩家也能带上 3 个 AI 同伴一起战斗，战斗中还可以向他们下达防守或进攻等指令，自己死亡后也能在原地呼唤同伴过来救援。



## 忍道 2 散华

★★★★☆ UCG 评分：24

PSV | 忍道 2 散华 | 日版 | 12 月 17 日
Spike | 动作 | 无对应周边 | 文：狼来了



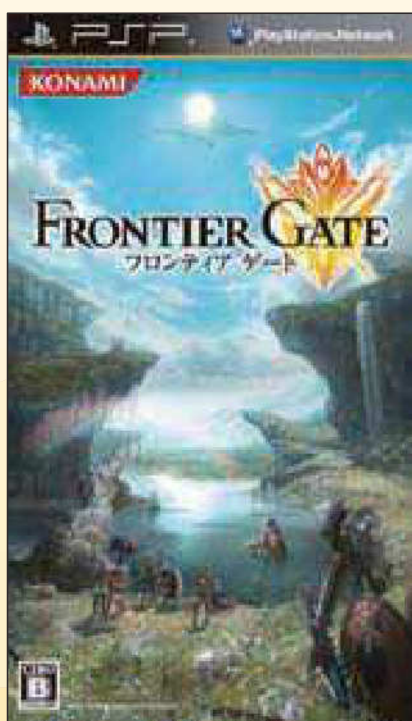
本作是继 2005 年 PS2 版的《戒》和 06 年 PSP 版的《焰》之后的系列正统续作，该系列与知名忍者游戏“《天诛》系列”一脉相承，由 Acquire 公司所开发。故事讲述了在战乱之世，风华忍者一族因遭到同胞的背叛而在一夜之间覆灭，在那场将一切都焚烧殆尽的大火中，仅有一名忍者幸存了下来……玩家所扮演的正是这位名为火祭之膳的男主角，玩家需要辗转在一条、风天、阿无璃他这三大势力的纷争中，在完成大名委托的任务同时，追寻叛徒的踪迹。任务的种类相当丰富，其中有侦察、输送、偷盗、诱拐、暗杀等数十多种性质不同的任务。流程中设有分支选项，直接影响到结局的走向。



## 边境之门

★★★☆☆ UCG 评分：22

PSP | FRONTIER GATE（フロンティアゲート） | 日版 | 12 月 22 日
Konami | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：稀饭



《边境之门》是由著名的 tri-Ace 开发的一款原创 RPG 作品。本作以一个不起眼的边境小城为舞台，讲述了这个城镇特有的职业“开拓者”进行冒险的故事，游戏整体以任务的形式进行，本作的亮点是庞大的分支剧情，随着游戏中“契约者”数量的增加，可以接受的不同任务和专属任务也会增多。游戏的战斗以回合制指令模式进行，而带有 AP 系统的战斗模式也可以使常玩 tri-Ace 系列的老玩家产生一丝怀念的感觉。值得一提的是本作请来了大量知名声优助阵，声优控可千万不要错过哦。不过游戏到后期任务过于单调、怪物技能过于统一化也不免给人带来一丝烦闷。



## SD 高达 G 世纪 3D

★★★☆☆ UCG 评分：–

3DS | SD ガンダム ジージェネレーション 3D | 日版 | 12 月 22 日
NBGI | 策略 | 无对应周边 | 文：洛克



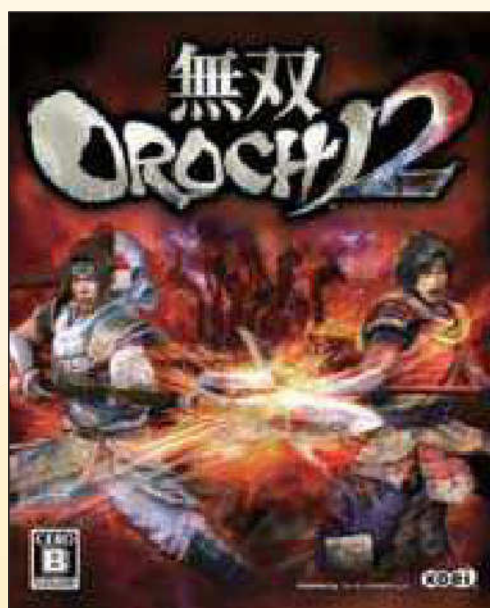
“《SD 高达 G 世纪》系列”的新作一般最标志性的卖点就是集合大量的高达作品，由于本作发售前正逢高达动画《高达 AGE》诞生，自然就顺理成章地加入到了本作的登场名单当中，而热播的另一部高达动画《机动战士高达独角兽》中的机体也会在游戏中登场，使得游戏当中登场的高达作品数量令人满意。游戏的玩法和之前作品没有多大差异，由于游戏取消了“设计”和“交换”两个要素，玩家需要活用“解析”、“捕获”、“开发”等手段增强部队实力，并挑战更高难度的关卡。新增的机师“精神”要素让游戏和“《超级机器人大战》系列”靠拢，战斗爽快而不失难度。



## 无双大蛇 2

★★★★★ UCG 评分：27

PS3/X360 | 无双 OROCHI 2 | 日版 | 12 月 22 日
Koei Tecmo | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



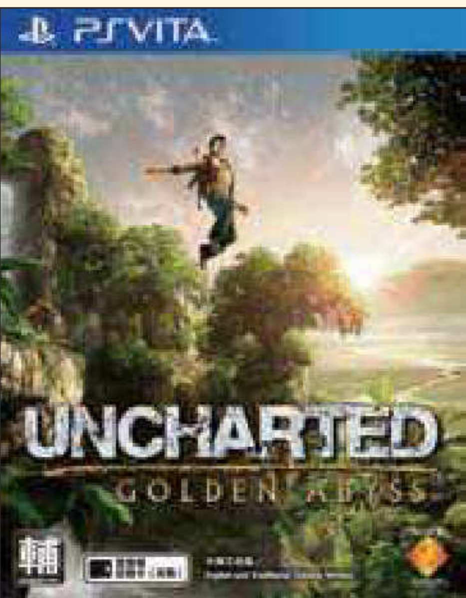
“《无双大蛇》系列”是将《真·三国无双》和《战国无双》融合起来的动作游戏，本作是系列最新作，但涉及内容已经超出了《无双》的范围。游戏中还收录了来自《剑刃风暴 百年战争》《特洛伊无双》《龙士传说》甚至《忍者龙剑传》的角色，完全可以称得上是 Koei Tecmo 大乱斗了。游戏出场角色超过 130 人，全部角色均经过调整。《真·三国无双 6》角色并未照搬武器更换系统，而且重新设计独立建模，诚意之足堪称近年来《无双》作品之冠。游戏采用穿越主题，玩家需要来回穿越改变历史，并穿插众多恶搞，乐趣十足。游戏打法多种多样，加上众多的角色，可以玩上很久。



## 未知海域 黄金深渊

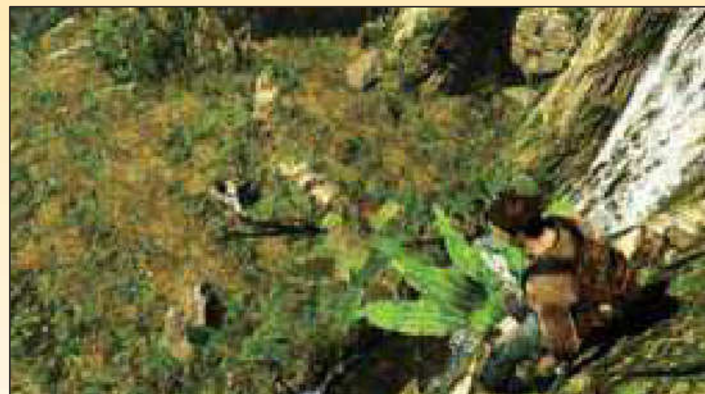
★★★★☆ UCG 评分：27

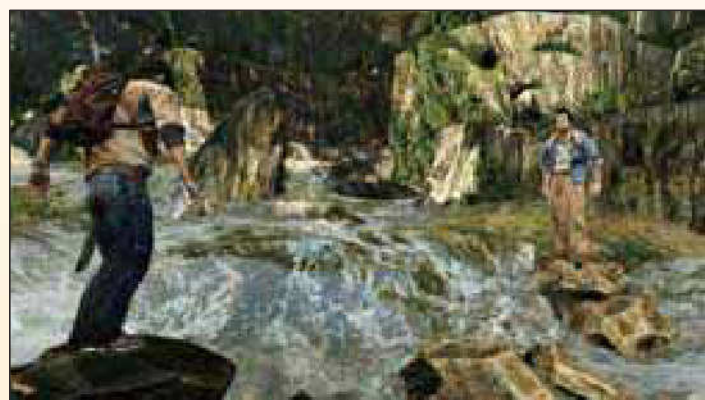
PSV | UNCHARTED: Golden Abyss | 繁体中文版 | 12 月 23 日
SCE | 动作冒险 | 无对应周边 | 文：华尔兹



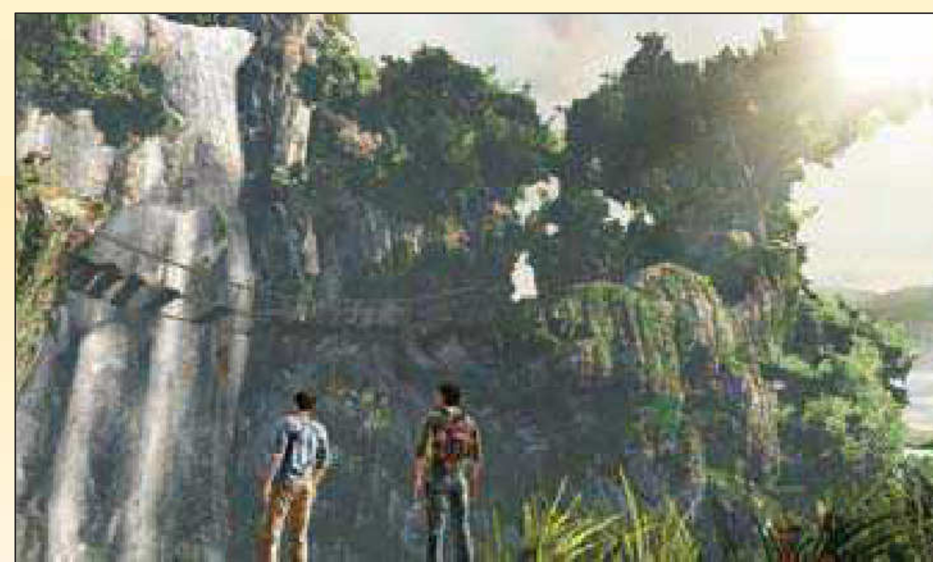
这是 PSV 首发游戏中最具分量的游戏之一，本作虽不是由顽皮狗原制作组打造，但由于受到了专门的监督和技术提供，表现自然不俗。尤其是最能体现 PSV 机能的光影效果，堪称掌机游戏中的佼佼者。游戏的故事将带大家回到 1 代之前，讲述另一段德雷克不为人知的寻宝故事，在冒险中除了新角色但丁，翠丝外，还会出现老面孔苏利，剧情中少不了调侃幽默，精彩的对白绝对对得起观众。在这次冒险中，除了欣赏美丽的室外场景，还加入了拍照系统，既是收集要素，也可以随时存下美景。

游戏最大的特色在于本作融合了 PSV 的特殊操作，在游戏寻宝过程中，需要利用到触摸，背触以及六轴感应等特性，玩家可以在攀爬跳跃时直接触摸欲到达的地点；擦去宝藏上的灰尘；通过转动密码开锁等，对于每个未知海域 FANS 来说都是一段新奇的体验。





战斗方面初玩可能觉得不太适应，其实在于本作鼓励多利用体感瞄准，玩家逐步适应之后可以一定程度上弥补右摇杆操作的精准度。游戏刻意降低了战斗难度，敌人手雷爆炸时间变慢，格斗时的操作也改为触摸。此外，系列中招牌式的场景互动惊险场面也少不了。本作的流程较长，多达 30 多个章节，并且还有大量的收集要素，即使是一段简单的剧情，可能当中都藏着需要玩家触摸拿到的宝物，收集起来需要下一番功夫。身为德雷克 FANS 的人都不应错过本作。遗憾的是游戏没有网战内容，尽管如此，本作依然是 PSV 首发游戏中最值得推荐的。



▶本作画面相比部分家用机游戏也毫不逊色。

# 游戏大年鉴下载游戏部分图解说明

由于PSN、Xbox LIVE每周固定更新的时间不一样，因此即使是同周推出下载的游戏也往往会有一天差异。故年鉴中仅会列出其中一个版本的发售日期供大家参考。对于双版本发售时间相隔较远的特殊情况，会在信息栏里注明。

## 中文译名

本刊的中文译名，绝大多数游戏的名称都有对应的中文翻译，只有极少数游戏保持了原名。

## 推荐度

由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，“★☆☆☆☆”最低，“★★★★★”最高，总共5级。

## 游戏类型

全面中文化的游戏类型，便于玩家识别。

## 游戏原名

游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

## 机种

游戏所在的主机平台，主机名称相关缩写请参看本刊目录页的说明。

## 发行/制作公司

下载游戏的发行商是硬件厂商本身时，年鉴中改为标注制作公司。

## 售价

Wii、X360的下载游戏售价均采用自己的虚拟货币为单位，请注意区分。

## 发售日期

年鉴中所有游戏都是2011年内发售的，故此栏只标注该游戏发售的具体日期。

## 对应周边

该游戏游玩时是否需要专用的周边。

## 游戏年鉴正文

介绍游戏的短文。年鉴规格分为140字与370字两种，根据游戏影响力来分类。

## 写作编辑

撰写本篇评介的编辑。

### 铁血军团 逆袭

★★★★★ 动作

PS3/X360 | Hard Corps: Uprising | Konami | 2月16日

14.99美元/1200MSP | PS3版于3月15日发售 | 文：纱迦



游戏名中虽然没有“魂斗罗”字样，但事实上游戏是MD版《魂斗罗 铁血军团》的精神续作，并收录了系列元祖作品的经典音乐。游戏再次回归2D玩法，由以制作《罪恶装备》、《苍翼默示录》而闻名于世的Arc System Works开发，画面同样接近了2D画面的极限。

本作虽然看起来和过去的《魂斗罗》没什么关系，但骨子里仍然继承了系列一贯的硬派风格。游戏中共可以选择5名角色，性能各异，除了传统的射击和跳跃动作，还增加了奔跑、空中冲刺、多段跳、滑铲等动作，打起来犹如行云流水。游戏分为硬派无比的街机模式和允许购买装备的原创模式，适合各种水平的玩家。游戏一共8关，不仅分量十足，



而且难度毫不妥协，全成就/奖杯难度极高。游戏除了支持本地双打外，还支持通过网络联机。本作堪称2011年度最值得一玩的下载游戏，你没有任何理由错过。

# 游戏大年鉴下载游戏部分目录索引

## 生化尖兵 重装上阵 2

★★★☆☆ 动作

PS3/X360 Bionic Commando Rearmed 2 | Capcom | 2 月 2 日
14.99 美元 /1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦

前作是根据 FC 版改编的，而本作则是完全原创的。游戏最大的变化就是主人公加入了跳跃设定，不得不说这令游戏丧失了一些特色。除此之外游戏玩法和前作接近，都是通过飞爪进行探索，也有装备的设定。游戏支持合作通关与对抗，挑战模式也可以玩上很久。但游戏不像 1 代那样各关卡相互影响，设计水平下降了很多。

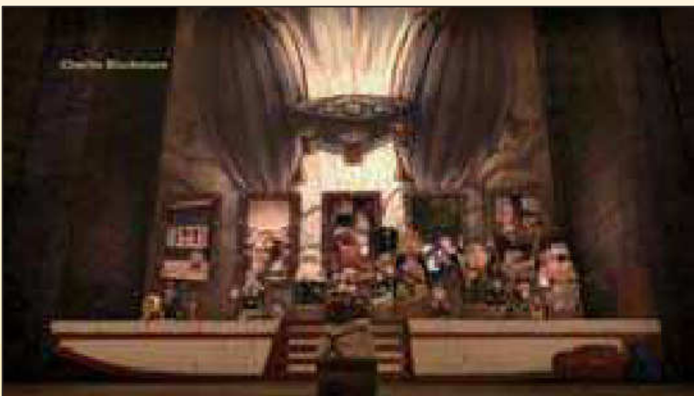


## 套娃大冒险

★★★☆☆ 动作冒险

PS3/X360 Stacking | THQ | 2 月 8 日
9.99 美元 /800MSP | 无对应周边 | 文：胜负师

这款 Double Fine 的创意小品描述的是主角 Charlie 为了解救被恶党奴役的家庭成员，走上冒险之旅的故事。主角与其他游戏角色一样都是俄罗斯套娃，不过他的个头最小，可以套入任意一个套娃体内，由此获得特有技能，活用各种技能才能解决花样繁多的谜题。本作曾为 PSN+ 免费游戏，所以在 PS3 玩家中知名度略高。



## 铁血军团 逆袭

★★★★★ 动作

PS3/X360 Hard Corps: Uprising | Konami | 2 月 16 日
14.99 美元 /1200MSP | PS3 版于 3 月 15 日发售 | 文：纱迦

游戏名中虽然没有"魂斗罗"字样，但事实上游戏是 MD 版《魂斗罗 铁血军团》的精神续作，并收录了系列元祖作品的经典音乐。游戏再次回归 2D 玩法，由以制作《罪恶装备》、《苍翼默示录》而闻名于世的 Arc System Works 开发，画面同样接近了 2D 画面的极限。



本作虽然看起来和过去的《魂斗罗》没什么关系，但骨子里仍然继承了系列一贯的硬派风格。游戏中共可以选择 5 名角色，性能各异，除了传统的射击和跳跃动作，还增加了奔跑、空中冲刺、多段跳、滑铲等动作，打起来犹如行云流水。游戏分为硬派无比的街机模式和允许购买装备的原创模式，适合各种水平的玩家。游戏一共 8 关，不仅分量十足，而且难度毫不妥协，全成就 / 奖杯难度极高。游戏除了支持本地双打外，还支持通过网络联机。本作堪称 2011 年度最值得一玩的下载游戏，你没有任何理由错过。



## 像素跑者 波动

★★☆☆☆ 动作

Wii Bit.Trip Flux | Aksys Games | 2 月 28 日
500 点 | 无对应周边 | 文：华尔兹

创意作品《像素跑者》的最新作，也是系列的终结作。本系列的特色便是每款玩法都有较大不同，并且画面都由几个简单的像素组成，而音乐也较为复古。玩家在游戏过程中只需几个简单的操作就能随着节奏创造出动听的旋律。本作中玩家需要通过反弹来达成演奏的目的，玩法复古却难度不低，适合喜欢另类风格的玩家。



## 像素垃圾 射手 2

★★★☆☆ 射击

PS3 PixelJunk Shooter 2 | SCE | 3 月 1 日
9.99 美元 | 无对应周边 | 文：胜负师

本系列虽为射击游戏，但有大量利用自然环境解谜的要素，趣味性十足，物理效果出色。前作广受好评，续作则紧接前作结尾，本作的第 1 章显示为第 4 章，并延续了游戏的基本系统与玩法，只是增加了新的环境要素和一个撞击的新动作。单机依然支持双人合作，联网可以合作也可进行一对一的对战，对战形式比较新颖。



## 火炬之光

★★★★★ 动作角色扮演

X360 Torchlight | Runic Games | 3 月 9 日
1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦

有着小"暗黑破坏神"之称的《火炬之光》，其 X360 版针对家用机特性作出了最适优化，并有新要素。玩家要从 3 种职业中择一进行冒险，可以呆在安全的 Torchlight 镇上，也可以进入随机产生的地下城。当你完成主线流程后，可以解除随机地下城楼层以及无限地下城。游戏只支持在线排行榜而不支持联机，比较可惜，



## Liight

★★☆☆☆ 益智

Wii Liight | Studio Walljump | 3 月 14 日
500 点 | 无对应周边 | 文：华尔兹

这是一款 WiiWare 上的创意之作，游戏的玩法较为新颖，规则简单，精通难。在游戏的过程中需要通过光源组合成特定的颜色来消去目标，后期难度不低。本作拥有华丽的声光效果和出色的音效。除了一共收录了 100 个谜题外，还可以让玩家自己制造关卡。此外游戏支持分屏对战，对于喜欢益智类游戏的 Wii 玩家来说绝对不可错过。



## 洛杉矶之战

★☆☆☆☆ 主视角射击

PS3/X360 Battle: Los Angeles | Konami | 3 月 21 日
9.99 美元 /800MSP | 无对应周边 | 文：胜负师

同名电影改编游戏，但是只制作了下载版。一款下载游戏能有如此水平的画面的确值得称道，但这也是本作惟一做得还行的地方。游戏的流程之短可谓创下 FPS 之最，40 分钟可通关一遍，只相当于主流 FPS 的一个章节。而且游戏中可以使用的武器非常单调，也没有一场像样的激战。除非追求成就或奖杯，否则没有尝试的必要。



## 虫群

★★★☆☆ 平台动作

PS3/X360 SWARM | Ignition Entertainment | 3 月 23 日
9.99 美元 /800MSP | 无对应周边 | 文：胜负师

本作的艺术风格怪异，初看上去有点像 NGC 名作《皮克敏》，但玩法却是平台游戏。玩家控制的不是个体，而是一群蓝色的小虫子，最多为 50 只。虫子的生命相当脆弱，几乎不能攻击，只有发扬团队精神，利用跳跃、分散、集中、叠罗汉等动作在机关重重、危险遍布的各色关卡中求生存。游戏后期难度硬派，颇具挑战性。



## 月之潜行者

★★☆☆☆ 动作

PS3/X360 | MOON DIVER | Square Enix | 3月29日
14.99美元/1200MSP | X360版于5月4日发售 | 文：华尔兹

这是一款以多人合作为卖点的动作游戏，最多支持4人同屏合作。游戏玩法偏2D横轴式，最大的特色便是加入了不少RPG要素。游戏的故事背景为老套的拯救地球，4个角色性能特点不同，在游戏中可以获得经验值，并通过花费经验值习得多种技能，如医疗、魔法等。游戏的难度不低，对于喜欢挑战的玩家来说值得一试。



## 绿色兵团 前爱国者

★★☆☆☆ 动作

PS3/X360 | Rush'N Attack Ex-Patriot | Konami | 3月30日
9.99美元/800MSP | 无对应周边 | 文：华尔兹

这是FC上老四强《绿色兵团》的最新作。游戏玩法以2D卷轴为主，更多地提倡潜入作战，并且保留了不少初代游戏的特色，如地雷、火箭炮等。并且加入了例如氧气罩、火焰喷射器、夜视仪等新装备。普通攻击也不再是"连环刀"，而是可以使用各种组合技，通过升级还可以习得更多的招式。虽然只有3关，但每关流程都足够长。



## 洗碗工 吸血鬼的微笑

★★★★★ 动作

X360 | The Dishwasher: Vampire Smile | Microsoft | 4月6日
1200MSP | 无对应周边 | 文：华尔兹

由于本作的开发受到了微软的支持，与前作相比技术力有了明显的提高。游戏整体呈现黑白风格，并且带有强烈的黑金属摇滚味道，玩家攻关过程中甚至可以演奏摇滚乐。游戏中可以使用洗碗工的妹妹由纪，无论武器还是招式都与洗碗工完全不同。故事模式通关后还有乐趣与难度满点的挑战关卡。推荐给喜欢传统动作游戏的玩家。



## 花裤小子历险记

★★★☆☆ 平台动作

PS3/X360 | THE FANCY PANTS ADVENTURES | EA | 4月19日
9.99美元/800MSP | 无对应周边 | 文：纱迦

游戏中的角色均以铅笔描绘而成，加上清新的画面，看上去非常有趣。游戏玩法是标准的平台动作游戏，玩家要穿梭于多种不同的舞台，利用40种武器加上各种绝招来消灭敌人。游戏支持2至4人的多人游戏，除了有追加关卡，还有FANCY高尔夫、时间挑战赛、山丘之王等对战模式。



## 外域

★★★★☆ 动作

PS3/X360 | Outland | Ubisoft | 4月27日
9.99美元/800MSP | 无对应周边 | 文：纱迦

《外域》是一款带有神话色彩的探索性2D动作游戏。游戏运用强烈的光影对比，构造出了不一样的氛围。主人公在冒险中逐渐成长，学习新的招式战胜敌人，从而开启新的冒险区域。游戏引入了属性切换系统，受到同属性敌人攻击时会回复生命，反之则会受到伤害，这很好地与游戏的画面风格统一起来。游戏还支持在线合作。

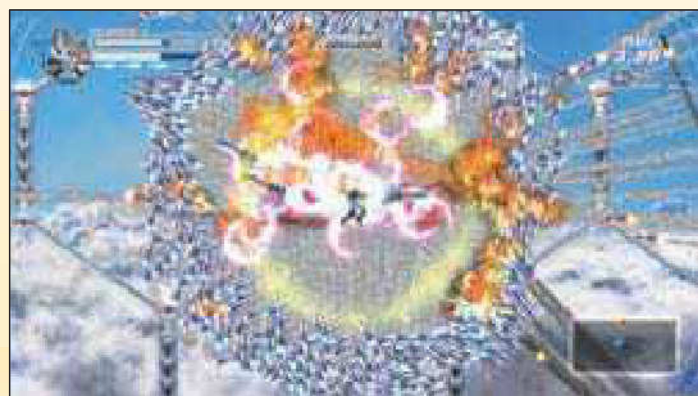


## 爆裂无敌番外王 HD

★★★★★ 射击

X360 | Bangai-O HD: Missile Fury | Treasure | 5月4日
800MSP | 无对应周边 | 文：纱迦

《爆裂无敌番外王》原为N64游戏，如今HD重制后登陆X360。游戏玩法独树一帜，再次应验了那句老话：财宝出品，必属精品！其核心系统讲究"富贵险中求"，敌人的火力越足，给你反击的机会就越大，一口气发射最多1000枚导弹的感觉有如水银泄地。当你适应之后这种爽快感会让你欲罢不能。

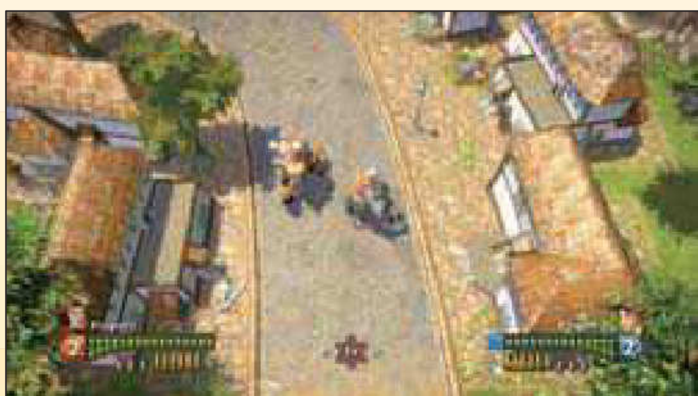


## 格林机枪

★★★☆☆ 射击

PS3/X360 | Gatling Gears | Vanguard Games | 5月11日
9.99美元/800MSP | PS3版于6月28日发售 | 文：纱迦

本作是一款支持双打的射击游戏。游戏的故事讲述格林机枪（Gatling Gear）的领导者在其侄女的帮助下对抗邪恶帝国的故事。游戏采用俯视角进行，玩家要控制作战机械将拦路的敌人统统干掉。在战斗中可以获得一些强力的武器，如何获得高分也是玩家要追求的课题。游戏难度不低，推荐联机合作完成。



## Kinect 欢乐实验室

★★★★★ 合集

X360 | Kinect Fun Labs | Microsoft | 6月6日
价格不等 | Kinect专用 | 文：纱迦

《Kinect欢乐实验室》是2011年E3展前，微软为展示Kinect最新技术成果而推出的特别项目。它不同于普通游戏，不能从游戏库进入。《Kinect欢乐实验室》更像是一个社群，官方的说法是：能让您透过Kinect尽情发挥创意，发掘Kinect技术的最新突破，游戏、实验，并与全世界分享您的发现。在这里你可以把你的照片和成绩分享给朋友，也可以参加官方举办的各种活动。



《Kinect欢乐实验室》包括了多个游戏，最早收录了《Kinect ME》和《Googly Eyes》两个游戏，后来陆陆续续又追加了8个游戏，10个游戏中有8个是目前免费的。每个游戏的目的各不相同，但都是在向玩家展示Kinect的各种可能性。每个游戏还有50点成就，由于难度很低，对成就犯来说也不无小补。目前微软仍在不断地制作新作，让拥有Kinect的玩家十分满意。

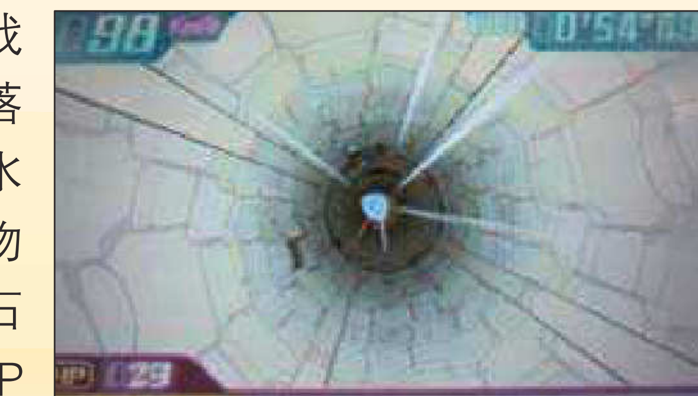


## 落井下石

★★★★☆ 动作

3DS | ひゅ－ストン | Poisoft | 6月7日
500日元 | 无对应周边 | 文：稀饭

《落井下石》的游戏形式就和游戏名字一样特别，玩家需要扮演一颗落石，从一口井的顶端朝着最深处的水潭落下，期间会有各种各样的障碍物妨碍玩家下落，在撞上障碍物后落石的HP会下降，如果在落入水潭前HP耗尽，游戏便会失败。游戏中落石的种类很多，包括水滴、西瓜和皮球等，HP也各不相同，十个关卡各具特色，非常耐玩。



## 口袋妖怪立体图鉴 BW

★★★★☆ 软件
3DS ポケモン立体図鑑 BW | Nintendo | 6月17日
免费 | 无对应周边 | 文：稀饭



作为一款免费的应用软件，《口袋妖怪立体图鉴 BW》可谓诚意十足，玩家能够在图鉴中查看《口袋妖怪黑·白》中的全部口袋妖怪资料，其中包括了口袋妖怪的 3D 立体造型、能力数据、生蛋分组、进化流程和习得技能等信息，对于玩家来说简直就是一本实用资料集。不过软件刚开始只有 16 只口袋妖怪的资料，需要通过擦肩来解锁内容。

## 战壕防御

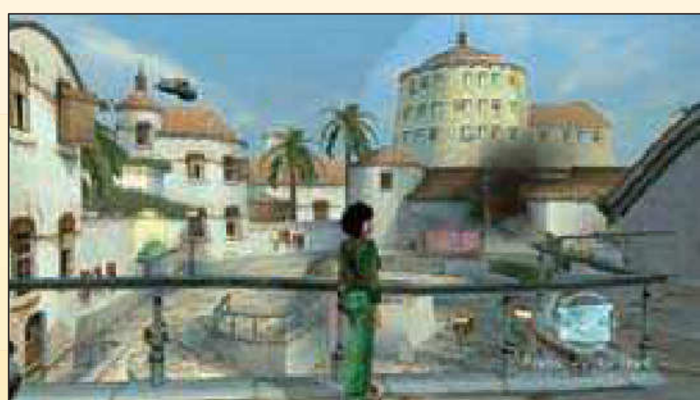
★★★★☆ 射击
X360 Trenched | Microsoft | 6月22日
1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



本作是一款将射击和塔防结合的新颖游戏，玩家操纵机甲攻击来犯的敌人，然后利用获得的资金强化自身及添购塔防单位，机甲身上可以搭载多种武器，每种武器都可以自由拆装及升级。游戏通过 Xbox LIVE 可以实现最大 4 人联机合作。本作的欧版因为版权问题改名为《Iron Brigade》，但增加了新的要素。

## 超越善恶 HD

★★★★☆ 动作冒险
PS3/X360 Beyond Good & Evil | Ubisoft | 6月28日
9.99 美元 /800MSP | 无对应周边 | 文：奈落



曾经的经典动作冒险游戏以更细腻的画质回归高清平台，玩家需要扮演年轻的记者 Jade，去揭露政府可怕的阴谋。游戏的拍摄模式是一大亮点，利用相机拍摄的证据是 Jade 对抗邪恶的武器，丰富的解谜要素也会让玩家沉迷其中。虽然从现在看来游戏的部分设定有点过时，但这并不是妨碍玩家再次重温本作的理由。

## 拉比拉比外传 魔女的猫

★★★★☆ 益智
3DS ラビラビ外伝 Witch's Cat | Silver Star | 6月29日
700 日元 | 无对应周边 | 文：稀饭



本作的主人公魔女拥有在人和猫之间自由变化形态的能力，在人形态时，魔女能够使用四种魔法，分别有不同的属性和不同的效果，猫形态无法使用魔法，但是拥有更强的跳跃能力，可以到达人形态到不了的高台。玩家需要活用两种形态的不同能力去破解谜题。游戏对于玩家操作有一定的要求，许多谜题会考验玩家瞬间的反应能力。

## 大蜜蜂军团 DX

★★★★☆ 射击
PS3/X360 Galaga Legions DX | NBGI | 6月29日
9.99 美元 /800MSP | 无对应周边 | 文：胜负师



本作俗称“大蜜蜂无双”，是南梦宫继《吃豆人》之后又一精彩的经典重制佳作。游戏最大的特点就是数量夸张的敌人铺天盖地，袭卷而来，有着极强的冲击力。虽然看似惊险万分，但当敌人或子弹接近机体时，画面速度会降下来，给玩家充分的反应时间，因此难度不大。炫目的特效让本作更像是一部视觉艺术作品。

## 僵尸来袭

★★☆☆☆ 动作
Wii ZOMBII ATTACK | Gamers Digital | 6月30日
500 点 | 无对应周边 | 文：华尔兹



本作是一款 Gamers Digital 为 Wii 专门开发的体感游戏。玩家在游戏中扮演一名幸存者，抵抗僵尸侵袭。虽是僵尸题材，内容却轻松搞怪。游戏中玩家将通过使用 Wii 手柄，来模拟实现类似弹弓的装置，发射各种稀奇古怪的东西来对抗僵尸的侵袭。本作玩法较为新颖，到后期可以发射的物品也越来越多，越来越怪，不少场面让人不禁会心一笑。

## 爆炸女

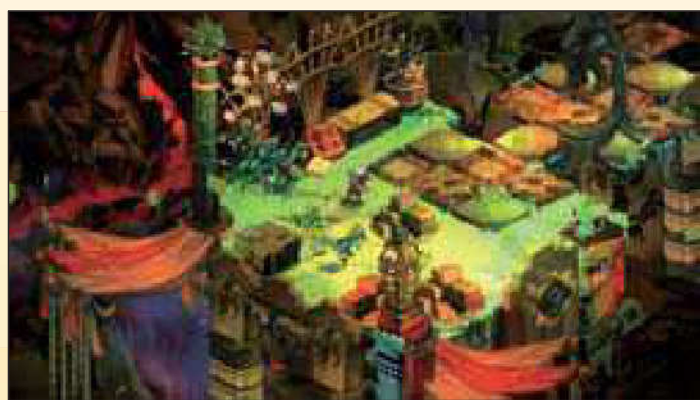
★★★★☆ 平台动作
X360 Ms. Splosion Man | Twisted Pixel Games | 7月13日
800MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



本作是大受好评的 XBLA 游戏《爆炸人》的续作。游戏的玩法是标准的平台动作游戏，共有 50 个单人关卡，50 个双人关卡。游戏支持 Xbox LIVE 线上排名以及幽灵重播功能。利用过关时获得的奖励点数，玩家可以购买各种隐藏要素，包括设定原画、制作花絮、玩家图示、付费主题以及虚拟人偶配件。

## 魔幻堡垒

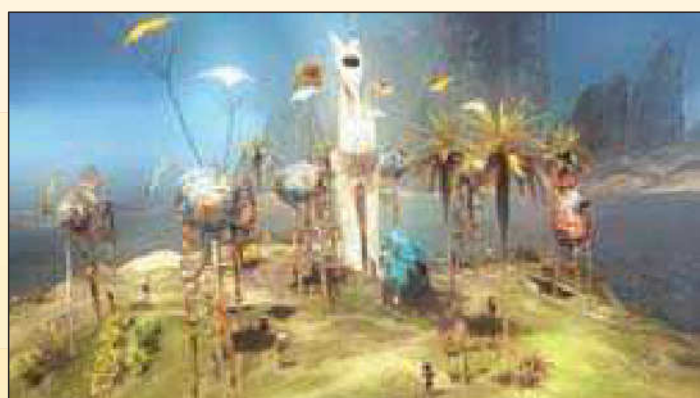
★★★★★ 动作角色扮演
X360 BASTION | Warner Bros. | 7月20日
1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



《魔幻堡垒》最令人惊艳的便是堪称艺术品级别的精美 2D 画面。游戏中的世界由于一场大灾难而分崩离析，玩家要找出世界碎片来重建世界。玩家不但要寻找生还者和关键物品，还要利用精灵和武器来对抗强大的敌人。根据玩家的行动，故事的结局也会发生变化。游戏流程不长，但值得回味的地方很多。

## 万物之尘

★★☆☆☆ 即时战略
PS3/X360 FROM DUST | Ubisoft | 7月27日
14.99 美元 /1200MSP | PS3 版于 9 月 13 日发售 | 文：华尔兹



在游戏中玩家可以扮演上帝的身分帮助土著人铺平道路寻找文明。玩家在游戏中大部分时间要做的就是通过简单的吸收和覆盖来创造各种道路。游戏中拥有多种自然条件，对地形影响非常大。到后期还会遇到海啸火山等生态环境。游戏最大的特色便是对地形物理引擎的把握，后期铺路过程稍有不慎就会导致满盘皆输。

## 战锤 40000 杀戮小队

★★★☆☆ 射击
PS3/X360 Warhammer 40,000：Kill Team | THQ | 8月2日
9.99 美元 /800MSP | 无对应周边 | 文：稀饭



在这款第三人称射击游戏中，玩家将扮演一支星际战士小队中的一员，前往一颗星球上击退入侵的兽人部落。游戏的核心内容就是持续不断地击退敌人，通过一个个关卡。在杀死敌人时玩家会获得经验值和金钱，用于升级和购买特技（Perk）还有武器。除了单人攻关，本作也支持双人合作，另有生存模式供通关的玩家继续挑战。

## 狂影行星

★★★★☆ 动作

X360 | Insanely Twisted Shadow Planet | Shadow Planet Productions | 8月3日
1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦

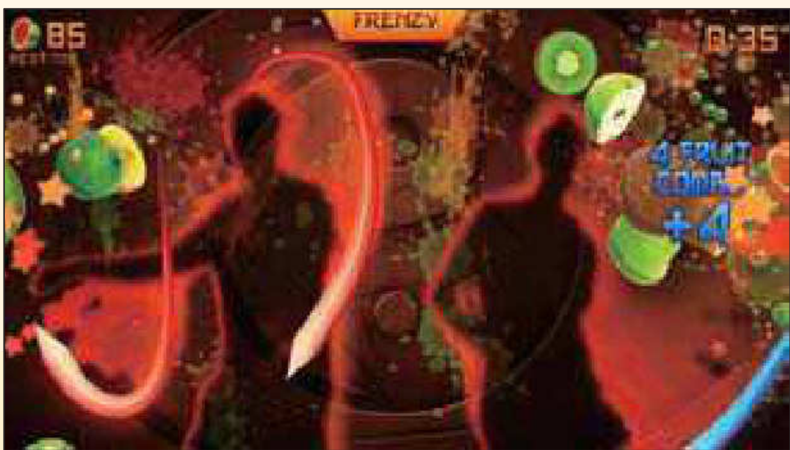


本作一款画面风格独特的2D横版动作游戏，玩家在一个名为SHADOW PLANET的世界中冒险，为避免阴影病毒的扩散，在众多奇妙的世界中与敌人对抗。在冒险过程中可以收集各种工具和武器，用来消灭敌人、寻找秘密。当玩家的能力提升之后，便可以开启更多的新区域。游戏看上去非常华丽，但上手可不那么简单。

## 水果忍者 Kinect

★★★★★ 动作

X360 | Fruit Ninja Kinect | Halfbrick | 8月10日
800MSP | Kinect专用 | 文：纱迦



红遍大大小小智能手机的《水果忍者》终于登陆家用机平台，而且玩法是手机所无法模仿的，因为它的名字叫《水果忍者 Kinect》！如游戏标题所述，玩家的双手便是双刀，当水果一个个飞出来的时候，你需要挥动双手将其一一斩开。虽然玩法和手机版一样，但体感操作的爽快感是手机版所无法比拟的。而且游戏对Kinect的支援也不错，基本感觉不到延迟，除了很耗体力外要爽快得多。

游戏当时采用了比手机版更新的版本，令玩过手机版的玩家也大呼超值。游戏价格较高，不过收录的要素比手机版多不少。游戏支持本地双人同乐，分为合作和对抗两种模式，乐趣十足游戏推出之后由于大受好评，官方不断放出DLC来延长游戏生命力，最近的一个DLC是于圣诞节推出的，而且免费。这些DLC基本上都追加了成就，令各位水果忍者们乐此不疲。



## 街头霸王Ⅲ 三度冲击 在线版

★★★☆☆ 格斗

PS3/X360 | Street Fighter Ⅲ：Third Strike Online Edition | Capcom | 8月22日
14.99美元/1200MSP | 无对应周边 | 文：胜负师



本作并非高清重制版，定价偏高，其核心系统也没什么变化，更没有新角色加入，但是本作在系统扩展方面做得相当到位，适合街霸迷重温。新增的挑战模式难度和趣味性都非常高，多样化的数据统计让每场战斗都有收获。只是在线对战方面对网络环境要求较高，明显的延迟显然会坏了心情，好在单机部分无可挑剔。

## 世纪之石

★★★★☆ 策略

X360 | Rock of Ages | Atlus | 8月31日
800MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



本作是一款相当另类的游戏。在游戏中玩家要操作一块坚硬的岩石，利用地形和策略将防守方击溃。防守方则要通过各种作战单位来阻止岩石。游戏一共提供了多人联机、时间挑战等4种模式。游戏名为世纪之石，是指游戏的关卡体现了人类发展史上的不同时期风格，如文艺复兴、洛可可、歌德等。

## 初音未来 女歌手计划 梦想剧场2

★★★★☆ 音乐

PS3 | 初音ミク –Project DIVA– ドリ－ム－シアタ－2nd | SEGA | 8月4日
3900日元 | 对应专用控制器 | 文：九兵卫



《初音未来 女歌手计划 梦想剧场2》是将系列PSP平台第二作完全高清化并移植PS3的作品，游戏中收录的曲目以及服装均来自二代，曲目数量为系列最多，而MV的高清建模与素材则全部采用高清重制，近乎街机版的画面与解析度足以让初音歌迷过足瘾。由于操作方法的大幅进化，本作的难度也直线上升，对于PSP版的按键感到力不从心的玩家无疑会觉得PS3手柄玩起来更加得心应手。游戏可继承原作存档以及相关DLC内容，不过玩家在游玩本作之前需要启动PSP端的验证程序。此外，游戏的另一前所未有的进化在于加入了对应3D显示的机能，只要玩家将PS3接入3D电视输出就能看到3D版的葱娘从屏幕中跃然而出，对FANS的吸引力不言而喻。在游戏推出的同时，SEGA还授权日本周边厂商Hori发售了一款对应本作的专用控制器，键位以及材质与街机一致，售价为3万日元，有爱的FANS可以考虑一下。



## 玩具兵团 冷战

★★★☆☆ 即时战略

X360 | Toy Soldiers: Cold War | Signal Studios | 8月17日
1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



曾经的塔防创意之作如今推出新作，将时空从一战拨至冷战时期。游戏继承前作风格，登场的美苏双方均以玩具形式登场，但战斗一点也不妥协。玩家既可以手动布置各种塔防单位作战，也可以亲手控制其中一个塔防单位消灭来犯之敌，玩法变化多端。游戏还支持离线和在线的两人合作。

## 戴斯班克 培根

★★★☆☆ 动作角色扮演

PS3/X360 | DeathSpank: The Baconing | Hothead Games | 8月30日
14.99美元/1200MSP | 无对应周边 | 文：奈落



这是《戴斯班克》系列"的最新作，游戏风格诙谐而有趣，到处充满了恶搞的元素。游戏操作简单，十分容易上手，战斗系统简单而不失内涵，利用类似于"一闪"的系统可以给予敌人巨大的伤害。游戏共有4种难度可供选择，支持双人联机。另外游戏中有丰富的道具与武器等待玩家去发掘，耐玩度有十足的保证。

## 吸血莱恩 背叛

★★★☆☆ 动作

PS3/X360 | BloodRayne: Betrayal | Majesco | 9月6日
14.99美元/1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



在欧美拥有极高人气的美女莱恩再次回归，不过这次游戏改为2D卡通风格，多少让人有些意外。游戏的玩法容易让人联想起2D版《恶魔城》，只是游戏采用关卡制。游戏在动作方面表现出色，打击感非常出色，不过隐藏要素不多，也没有太丰富的能力和装备，更像是为动作游戏玩家制作的作品。

## 生物作成 创造

★★★★★ 软件

3DS いきものづくり クリエイト－イ | Nintendo | 9月7日
700日元 | 无对应周边 | 文：稀饭

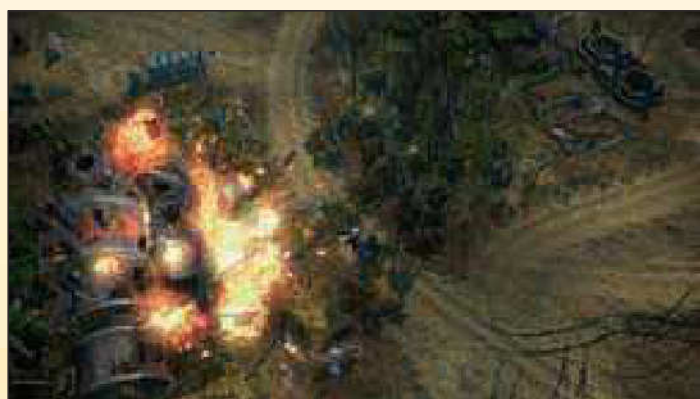


在本作当中，玩家扮演的是类似造物主般的存在，可以用各种素材创造出不同的生物，并与朋友分享。游戏的自由度非常高，素材也相当多，除了传统的动物，玩家还可以发挥自己的想象力，创造出各种古怪的异星人或动漫角色。玩家可以和创造的生物玩耍，让他们进行任务，甚至可以利用AR卡功能与它们进行合照。

## 变节行动

★★★★☆ 射击

PS3/X360 Renegade Ops | SEGA | 9月13日
14.99美元/1200MSP | 无对应周边 | 文：胜负师



《变节行动》的玩法十分类似于经典名作《赤色要塞》，玩家可以选择4位不同角色控制他们的个性化载具进行火爆的作战。游戏的载具移动惯性较大，在初次游玩时玩家可能需要一定时间去适应。游戏的难度并不低，BOSS级敌人的载具甚至拥有一发秒杀玩家的伤害，想要在爽快的作战中制胜需要好好锻炼驾驶技术。

## 圆点吞噬者 新皮克丹

★★★★☆ 动作

3DS ドットイ－タ－ニュ－ピックダン | Intense | 9月14日
300日元 | 无对应周边 | 文：稀饭

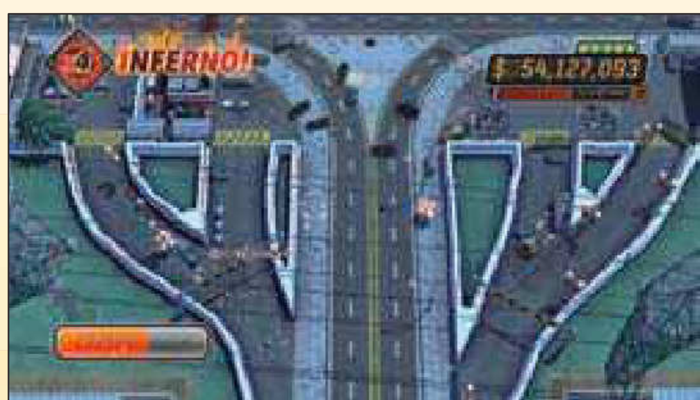


本作是DSiware下载平台上的特色游戏《皮克丹》的续作，登陆3DS平台后上屏画面显示的迷宫视角进行了立体化，视觉冲击力更上一层楼。本作的基本游戏系统类似于《吃豆人》，玩家要寻找迷宫中的圆点并一一吃掉，在有限的时间内要尽量吃掉所有圆点。除了限时机制外，本作还存在着战斗要素，并有超过40个关卡供玩家去挑战。

## 火爆狂飙 冲撞

★★★☆☆ 动作

PS3/X360 Burnout Crash | EA | 9月20日
9.99美元/800MSP | 无对应周边 | 文：铃




作为下载游戏的本作一改传统的竞速风格，转变了以俯视角进行游戏，虽然如此，但系列一贯的刺激感得以保留，与街道上的各种物件、车辆碰撞时，配合绝佳的音效真实感十足。系列传统的诸如得分、挑战模式得以保留，这些模式挑战性十足，玩家可能需要在冲撞技巧上多花功夫才能顺利通过。

## 兽人必须死

★★★★★ 动作

X360 Orcs Must Die! | Robot Entertainment | 10月5日
1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



本作是动作＋塔防类游戏中的又一精品。顾名思义，玩家要对抗一大群兽人，目标是保卫24座堡垒。游戏中共有6种武器和17种陷阱，以各种机关来虐杀兽人便是游戏的乐趣所在。当打完战役模式之后，还可以开启恶梦战役。游戏的手感、画面都恰到好处，加上循序渐进的难度，令人爱不释手。

## NBA嘉年华 On Fire Edition

★★★☆☆ 体育

PS3/X360 NBA JAM ON FIRE EDITION | EA | 10月5日
14.99美元/1200MSP | 无对应周边 | 文：华尔兹




本作是一款以大头版NBA球员为卖点的游戏，在游戏中玩家可以做出各种匪夷所思的动作，并且无视规则，即便将对方推到也不会被吹犯规，配合球员搞怪的表情，非常逗趣。作为去年《NBA嘉年华》的加强版，游戏在一些方面进行了改良。去掉了混合模式，在传统2对2中玩家可以与不少经典球队对抗，动作方面更加丰富。

## 推拉塔

★★★★★ 动作

3DS 引ク押ス | Nintendo | 10月5日
500日元 | 无对应周边 | 文：稀饭



本作的游戏方式类似于《凯瑟琳》，玩家扮演的主人公大力士马洛有着一身惊人的力气，可以拉动巨大的物体。凭借着这个能力，马洛可以攻克一个个用巨型方块构成的塔，到达顶部取得旗帜。游戏共有250个关卡供玩家挑战，不少塔的造型都是任天堂经典角色的点阵形象。玩家还可以自创关卡来挑战自己和朋友们的智力极限。

## 守护英雄 HD

★★★★☆ 动作

X360 ガ－ディアンヒ－ロ－ズ | Treasure | 10月12日
800MSP | 无对应周边 | 文：洛克



《守护英雄》是制作了《幽游白书 魔强统一战》等不朽名作的财宝公司于1996年在SS平台发行的一款动作游戏，游戏最大的特色是引入了RPG一般的升级要素，搓招系统和多线流程也让玩家眼前一亮。本次推出的重制版除了画面大幅强化外，还在原作的基础上追加多种线上模式。

## 劫薪日

★★★☆☆ 主视角射击

PS3 PAYDAY：The Heist | Overkill Software | 10月18日
19.99美元 | 无对应周边 | 文：天行者



在游戏中玩家需要扮演一个职业罪犯，与其他三名臭名昭彰的队友到处抢掠银行，协助罪犯越狱等各种勾当，并且支持四人同时联机。游戏有等级的设定，通过提升等级可以解锁各种强力的技能。遗憾的是游戏的画面有点寒碜，并且流程较短，操作感也与主流的FPS游戏大相径庭，而售价过高也让不少玩家望而却步。

## OKABU

★★★☆☆ 动作

PS3 OKABU | SCE | 10月17日
14.99美元 | 无对应周边 | 文：胜负师



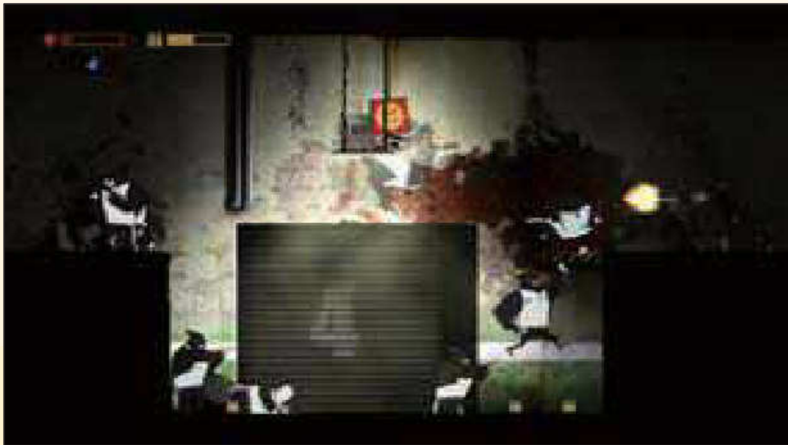
本作由著名手机游戏厂商HandCircus开发，玩家需要控制两朵拟人化的云彩，去拯救部落村民免受工业化的威胁。因为是款环保主题的游戏，因此画面十分清新，展现了芬兰插画家独特的艺术风格。本作拥有成熟有趣的动作解谜系统，丰富多变的场景为游戏体验带来很多意外，很难想像这是由五人小团队制作完成的。

## 火箭鸟 铁汉雄鸡

★★★★☆ 动作射击

PS3 Rocketbirds: Hardboiled Chicken SCE 10月18日
800日元 无对应周边 文：胜负师

本作是PSN港服力推的一款原创动作射击游戏，购买一年PSN+会员服务可免费下载，可谓相当厚道。本作主创人员为新加坡华人，游戏带有简体中文，让国内玩家备感亲切。游戏的解谜成分较多，故事背景借鉴了大量的二战元素，主角铁汉雄鸡为刺杀敌军首领噗子基深入敌后，险象环生。无论是主角、反抗军还是敌人，都以鸟类形象出现，美术风格相当独特，而且音乐也很棒。由于是一款下载游戏，本作的流程并不算长，一周目四小时左右可通关，利用迷魂虫控制敌人进行解谜的设定相当有趣和巧妙，是本作的系统核心。单机共15个章节，其中有几关会背着火箭包与敌军空中部队展开激烈的空战。双人合作模式与单人的关卡相似，但玩法不同，只有10关，是从六人小队中选两名队员进行战斗，不能换武器，不能使用迷魂虫，解谜部分均要求双人合作完成。双人模式去掉了空战和飞艇中的关卡。比较遗憾的是本作不支持在线合作。





## 地牢守护者

★★★★★ 动作

PS3/X360 Dungeon Defenders Trendy 10月18日
14.99美元/1200MSP 无对应周边 文：纱迦

本作将动作与塔防结合得天衣无缝，曾在手机平台大受好评。移植到家用机平台后，游戏的操作性更上一层楼。游戏采用第三人称方式进行，通过击败怪物获得的资源，可以建造各种各样的防御塔来协力作战。游戏支持联机，联机时最多4人合作。合作时为了争夺资源而内斗的场面时有发生，非常有趣。



## 像素垃圾 横向卷轴

★★★★☆ 射击

PS3 PixelJunk SideScroller SCE 10月24日
9.99美元 无对应周边 文：胜负师

"像素垃圾系列"的又一精品。顾名思义，本作就是一款仿80年代的横卷轴射击游戏，有不少向《宇宙巡航机》、《R-TYPE》等经典致敬的设定，但也秉承了《射手》独特的艺术风格。游戏包含了4种难度，3种武器，13个关卡，5场BOSS战，并支持双人合作。难度越高画面越复古（最高难度为纯黑白）的设计非常有趣。



## 丧尸天启 绝不独死

★★★☆☆ 动作射击

PS3/X360 Zombie Apocalypse：Never Die Alone Konami 10月25日
9.99美元/800MSP 无对应周边 文：天行者

本作是2009年推出的丧尸主题游戏《丧尸天启》的续作，本作改变了前作防守战的玩法，转变为同为丧尸主题游戏《死亡国度》的开放式玩法。本作加入了角色升级系统，而且每名角色还有独特的必杀技，同时支持2到4人联机，多人联机虐杀丧尸快感成倍增加。但是本作的画面相比前作几乎没有进步，这算是不小的遗憾。



## 梦游美国

★★★☆☆ 竞速

PS3/X360 Daytona USA SEGA 10月26日
9.99美元/800MSP 无对应周边 文：纱迦

本作是17年前同名经典的HD重制版。游戏画面提至1080p水平，支持宽屏显示，并保持每秒60帧的流畅度。游戏除原汁原味的街机模式外，还收录了多个原创模式，包括竞时、挑战、生存和卡拉OK。当光吉猛修演唱的"Day~To~Na~"歌声响起时，老玩家一定倍受感动。另外本作是不折不扣的成就/奖杯神作，完美仅需1小时。

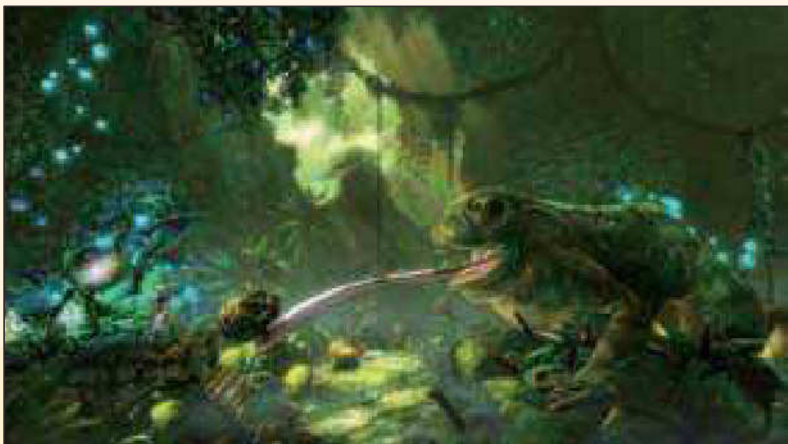


## 三连星2

★★★★☆ 动作

PS3/X360 Trine 2 Atlus 12月19日
14.99美元/1200MSP 无对应周边 文：胜负师

曾广受好评的《三连星》终于在年末推出正统续作。本作继承了前作浓郁的中世纪奇幻色彩，如梦如画、美轮美奂的场景也再度进化，与充满苏格兰风情的音乐配合起来可谓美不胜收，让游戏的艺术性达到了新的高度。本作的核心依然是对三位主角能力的提运用，骑士负责战斗，女弓箭手负责跳跃和远程攻击，法师负责搭建平台，关卡设计也是独具匠心。虽说战斗在游戏中所占的比例相对较低，不过前作没有BOSS战还是让人到些许遗憾，好在这一点在2代中终于得偿所愿。和前作一样，本作的最佳平台其实是PC，家用机的操作有些生硬，但比前作已有所改善。注意！本作的PS3版存在一个严重的问题，就是用亚版主机（港版日版，○键决定，×键取消）游戏时会有按键BUG，无法学到一些过关必要的技能，令流程无法继续进行下去。解决方法是用欧美版主机游戏或是找欧美玩家联机。而X360版不存在这个问题。





## 擦肩交换日记

★★★★☆ 软件

3DS いつの间に交换日记 Nintendo 12月21日
免费 无对应周边 文：稀饭

严格来说，《擦肩交换日记》不是一款游戏，而是一款社交软件。玩家可以用这款软件配合触控笔画出四页简短的交换日记，发给朋友的3DS，只要对方也有安装软件就可以查看。除了单纯的文字，玩家还可以通过绘画人物或配上图片来增添日记的视觉效果。除了其他玩家的日记，软件中还会收到任天堂发来的贺年交换日记。




## 丧尸必须死

★★★☆☆ 动作射击

PS3/X360 All Zombies Must Die! Kuju Entertainment 12月26日
9.99美元/800MSP 无对应周边 文：胜负师

年末丧尸题材的最后一击，走的是卡通暴力路线。游戏中共有两男一女一外星人四名角色可供选择，并支持自定义角色和武器。玩家在满是丧尸的死岭镇尽情杀戮，清除所有的丧尸是惟一的目的，玩法方面是下载游戏中比较常见的俯视视角射击。本作的武器种类丰富，更有些卡通风格的超现实武器，多人合作更具乐趣。

